Le Mythe au cœur de l'Histoire

Eric Dubourg
Benjamin Ott
Celdric Turmel

Byzance An 800



Éditions Sans-Détour





6e édition française

Le Mythe au cœur de l'Histoire

Byzance An 800

Par Éric Dubourg

avec Benjamin Ott et Celdric Turmel

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

Auteurs : Eric Dubourg, Benjamin Ott, Celdric Turmel

Relecture : Nicolas Beudin, Élise Lemai

Couverture : Mariusz Gandzel

Illustrations intérieures : Loïc Muzy

Cartographie : Gilles Wilmer

Direction éditoriale : Christian Grussi

Mise en page : Romuald Calvayrac

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH - ISBN : 978-2-917994-76-4
Édition et dépôt légal : Mars 2014

Dédicace de Benjamin OTT :
À mes quatre lutins Delphine, Nathan, Gauthier et Thaïs, ce livre est pour vous.
A Frenchy et à la Horde, parce que tout a commencé ici.
A mon frère de plume Eric pour m'avoir permis de partager son rêve.

Dédicace de Celdric :
À tous les joueurs de la Croisée des Légendes, sans eux je ne serais pas là.
Aux vaillants testeurs du jeu et à leur SAN perdue.
À Sylvain dont les avis furent précieux, un grand merci.
Enfin, à Éric et Benjamin sans qui rien ne serait possible.

Remerciements :
David Audra, Jean-Marc Danty, Sylvain Dedieu, François Dessouches, Lionel Fraboulet pour les playtests.

www.Sans-Detour.com

Table des matières

Préambule

Constantinople. La plus prodigieuse cité du monde. Je suis heureux de la revoir enfin, après tant d'années d'exil, mais la ville me semble étrangère... Je suis arrivé avec mes hommes les plus fidèles, des compagnons d'armes de toujours, et je sais qu'il en est de même pour eux.

La demeure ancestrale de ma famille, aussi, n'est plus identique à mon souvenir. C'est une autre Constantinople que je retrouve, un autre basileus, un autre empire. Des changements, à peine perceptibles dans les marches où tout est différent, me frappent ici comme un seau d'eau glacé. Ils n'en sont pas pour autant regrettables, simplement la différence est grande. Je n'avais jamais perçu le rayonnement qu'un empereur pouvait avoir sur tous ses sujets, cette ville.

Quand je suis parti, il y a dix ans de cela, nous venions de briser le siège de la capitale par les Rus et Michel III l'ivrogne était encore basileus. C'était une autre époque. L'incompétence, la luxure et la débauche de l'empereur n'étaient pas un grand secret. Les rumeurs, prononcées d'une voix basse, tremblante de colère et de peur, parlaient d'orgies, d'incestes et d'un Michel donnant des ordres sur un ton aviné. La gouvernance n'était réellement assurée que par un seul homme, l'oncle du basileus, le César Bardas qui, s'il n'était pas irréprochable lui-même, maintenait l'Empire à flot. Il était même parvenu à certains exploits, comme quand il avait contré la menace perse en mer Noire.

En ces temps, la tension était palpable dans les rues de Constantinople, dans les couloirs du palais, dans les chambres des maisons. Un œil avisé pouvait voir la méfiance dans les regards, les conciliabules qui se tenaient discrètement à l'ombre d'une colonne, et l'homme sage marchait dos au mur. Car si Michel était impopulaire, il avait tout de même des fidèles qui pourchassaient sans répits les opposants au basileus. La peur était respirable. Qui savait ce que faisait exactement sa famille ? Ses amis proches ? Ses compagnons d'armes ? Même l'innocent craignait d'être entraîné dans la chute de quelques comploteurs qu'il n'avait, pourtant, rencontrés qu'une ou deux fois. Et pire ! Parmi ces mêmes gens, qui était un délateur trop zélé ?

Je me souviens de mon vieil ami Andronikos. Nous combattions ensemble depuis si longtemps que nous étions presque frères. Et c'est côte à côte que nous avons entamé la bataille qui devait briser le siège des Rus. C'est sans vie qu'il en revint, mort dans des circonstances que ses hommes refusèrent de me décrire. Cela n'était pas surprenant ; neveu et premier lieutenant du général Théoktistos, charismatique et aimé de ses hommes, il était bien placé pour prendre part à une rébellion. Il me l'avait même confié, la déroute des Rus devait signifier celle de l'empereur. Il fut trahi, c'est une certitude, mais impossible de savoir par qui. Cet événement fut pour moi la réalisation que je devais quitter la capitale. Étant récompensé pour ma bravoure lors de la bataille, je demandai une affectation dans la petite garnison de Koron. Je m'exilais et me tenais loin des complots, ce qu'en dépit des apparences, j'avais toujours fait.

Mais j'aurais dû me rappeler qu'un tyran n'avait jamais gouverné l'Empire romain bien longtemps ou même efficacement. La colère des opposants a de tout temps été un catalyseur de la convoitise, aussi bien celle des ennemis que celle des alliés. Les uns et les autres se trouvent toujours à voir un schéma les menant au pouvoir. Le passé l'a amplement prouvé et les exemples sont nombreux. Phocas l'usurpateur qui détrôna Maurice et passa son règne à déjouer des complots, le concluant par une terrible guerre avec les perses. La basilissa Irène qui fit énucléer son propre fils pour l'empêcher de régner et fut l'instigatrice ou la cible de nombreuses machinations, finit sa vie à filer la laine pour survivre. Aucun d'eux ne transmit le pouvoir à un héritier.

Michel III devait subir le même sort. Tout d'abord, ce fut le César Bardas, son homme de confiance, qui fut assassiné. Je me souviens que j'étais en train d'écrire une missive pour le strategos, le suppliant de prendre des dispositions contre les communautés païennes, qui peuplent certaines des vallées de Cappadoce, quand un de mes hommes m'apporta la nouvelle. Elle me terrifia ; Michel était seul au pouvoir et cette perspective ne présageait rien de bon pour l'Empire.

Il avait bien nommé un nouveau César : Basile, celui qui est aujourd'hui notre glorieux empereur, mais à l'époque il donnait l'impression d'un courtisan, certes très capable et ayant plusieurs fois mérité des honneurs, mais qui ne voulait que s'attirer les faveurs de l'empereur et ne ferait donc rien pour le contrarier. Un mois plus tard le César fut nommé co-empereur et je me morfondais dans l'attente des désastres qui détruiraient notre empire.

Ils ne vinrent pas. Pendant un an, le co-empereur fut acclamé et, finalement, tua Michel et prit sa place lors d'un coup d'état. Certains parlent de complot et d'assassinat, mais ils sont peu nombreux et le font à voix basse, j'entends plus les mots de « justice divine » et de « don de Dieu ». Il faut dire que, pendant ses trois années de règne, Basile I a su redresser l'Empire et effacer les frasques de Michel.

Et, comme un empereur rayonne sur sa ville et ses terres, Constantinople respire le calme et la sérénité. Je suis perdu dans ses rues, dans les murs de ma maison. Je me prends à parler à voix basse de choses qui, il y a dix ans, auraient valu ma mort, alors qu'aujourd'hui ce sont de simples sujets de conversation. Je suis allé rendre hommage au repos d'Andronikos et j'ai eu peur que l'on m'y voie ! Il me faudra du temps pour pouvoir marcher l'esprit tranquille dans les rues de ma grande cité. Bien sûr, il y a encore des complots, il y en a au sein de toutes les cours du monde. Mais je sais qu'aujourd'hui ils ne mêlent plus que des hommes dont la probité fait honte à Dieu, et que les hommes justes peuvent faire leur devoir sans s'inquiéter.

C'est d'ailleurs mon devoir, plus que le mal du pays, qui m'a poussé à revenir d'exil. Car l'Empire romain est toujours au centre du monde, à la croisée des chemins, et les ennemis se pressent à nos portes.

Je pense à nos fameux alliés du califat abbasside, qui trouvent toujours des rebelles pour attaquer nos frontières. Et, plus loin à l'Est, il y a l'empire des Sassanides et leur Nouvelle Ctésiphon, sûrement les plus terribles ennemis de l'Empire, depuis que Constantin le Grand fit de l'ancienne Byzance sa capitale. Mais ils ne sont malheureusement pas les seuls.

À l'ouest, dans les royaumes barbares, le descendant de Charlemagne, Louis II le jeune, se prétend l'empereur légitime de toutes les terres au bord de la Méditerranée. Et lui et ses Carolingiens considèrent tout autre monarque comme un usurpateur, qu'il faut déposséder du trône par tous les moyens. Ils ont déjà tenté diverses manœuvres pour mettre en échec l'empire romain, des tentatives qui firent se mouvoir les frontières.

Les terres du nord aussi sont peuplées par les barbares et, le siège d'il y a dix ans le prouve, ils sont toujours prêts à boire le sang des Romains. Et que dire de l'Égypte ? Terre divisée par une guerre perpétuelle entre nos forces, les infidèles Toulounides et les païens de Kémi.

Mais pire ! J'ai vu de mes propres yeux qu'il y a encore des païens, au cœur de notre Saint Empire ! J'ai vu, dans les terres de Cappadoce, une messe noire dédiée à une idole. Et c'est là un ennemi insidieux qui se cache dans nos terres.

Et moi, Justinien, je n'ai rien à faire dans une petite garnison, à compter des effectifs le jour et la nuit. Je n'ai pas été récompensé lors du siège des Rus pour rien. Je suis capable et je dois aider mon empire. Un digne successeur à Constantin et Héraclius a été trouvé, il se nomme Basile et je dois me mettre à son service. Tel est mon devoir : servir l'Empire et l'empereur, le protéger de ses ennemis !

Gloire à Constantinople, et mort à ses ennemis !

Que vive éternellement Constantinople !

Journal de Justinien Kamateros,
cataphractaire et comte de l'armée thématique de Cappadoce,
protospathaire, le 25 juin de l'année 6378

Un récit de voyage

Troisième jour de la quatrième semaine d'Octobre, an 6375

J'ai quitté la cité de Thessalonique il y a deux jours. Nous avons amplement fêté Saint Démétrios, et ce fut l'occasion de revoir certains de ceux que je nomme devant tous « amis ». Théophraste et Vilimios ont pu me transmettre une nouvelle missive du Logothète. Moi qui croyais que le Drome m'oublierait ! Après une éprouvante mission le long des terres bulgares, je pensais avoir droit à un tout petit peu de repos. Mais je reviens à mes sens : l'oisiveté mène tout droit dans les flammes infernales ! J'irai me repentir ce soir auprès du prêtre Alexandre dans la basilique Saint Jean Chrysostome.

J'ai lu ce que veut de moi le Logothète. Un de nos agents, un administrateur des voies du nom de Racinos, n'a pas donné de nouvelle depuis un mois. Il inspectait les anciennes voies macédoniennes dans les vallées, entre Thessalonique et la cité portuaire de Kirfous. Sans doute des brigands ou une bête qui aura eu raison de ce pauvre fonctionnaire. Il ne faisait pas partie de notre confrérie. Pourquoi devons-nous consacrer la plupart de notre temps à ces affaires alors qu'il y a tant à faire pour sauvegarder l'empire ?

Paraskévé de la quatrième semaine d'Octobre, an 6375

Thessalonique est loin maintenant. Le gouverneur a voulu m'octroyer un esclave pour porter mes affaires mais j'ai décliné l'offre. C'était un pauvre Rus qui ne comprenait rien et j'ai préféré un âne bien solide. Après tout, j'arpente les routes depuis de très nombreuses années pour le Drome et, si les gens me voient comme un simple administrateur romain, j'ai surpris plus d'un bandit par mon adresse à la lame. Je m'égare et je pèche encore par vanité. Je ferai un arrêt par le monastère de Theophanoulos pour demander le gîte, et y faire contrition pour cette superbe que j'affiche ces derniers jours.

Troisième jour de la première semaine de Novembre, an 6375

Les moines furent d'un grand réconfort. Leur hospitalité fut des plus bienvenues car dans ces routes montagneuses, le froid se fait plus mordant que je ne le croyais. Dire que la côte est si douce à cette même époque. Ma cité me manque, mais tel est le devoir des fidèles de Dieu. D'ici quelques jours j'arriverai dans la dernière vallée où on a vu l'infortuné fonctionnaire. Et il va me falloir questionner tout le monde pour retrouver sa dépouille. Pauvre bougre, je l'ai déjà enterré ! Mais mis à part une trahison envers Constantinople, je ne vois pas d'autres raisons pour ne pas s'être signalé. Les paysans me paraissent étranges dans ces montagnes. Comme beaucoup, j'ai appris la langue grâce aux écrits des anciens et, dans mon imaginaire, la Grèce était peuplée des descendants des héros. Mais ici, point d'Hector, d'Achille ou de Jason. Point de front fier, d'arête taillée et de peau cuivrée. Tous ces pauvres hères ont le regard fatigué, le teint pâlot et la stature malhabile. Point de nom qui évoque les légendes. C'est à peine si je comprends le grec qu'ils prononcent tant leur accent est fort. Un dénommé Miroslav m'a guidé jusqu'à une grange impériale. Un autre homme, Anton, m'a indiqué qu'il avait vu il y a quelques mois un autre agent du Drome. La Grèce est peuplée de Slaves et les Grecs des temps anciens ont disparu avec leurs temples. J'ai une impression étrange, un sentiment qui se tapit au fond de mon âme et refuse de se révéler. Je couche ces pensées pour exorciser ce malaise grandissant. Dire que le cœur de l'empire le plus puissant du monde, qui poursuit la grandeur de Constantinople et des cités grecques est peuplé de ces étrangers, de ces barbares à peine hellénisés. Il est même pensable que la lumière du Christ n'ait pas complètement atteint ces hommes. Je vais être plus prudent et avoir toujours mon glaive à portée de main. Je laisserai une copie de ce journal sous les grandes bornes milliaires si jamais il m'arrive malheur. C'est coûteux mais prudent. Puissent Dieu et Basile me protéger si ma mission s'avère plus ardue que prévue.

Paraskévé de la deuxième semaine de Novembre, an 6375

Cela fait longtemps que je n'ai pu écrire ce qui m'est arrivé. Mais ce soir, je suis au chaud dans une bâtisse rustre mais chauffée et surtout isolée du peuple local. Selon les dernières indications des paysans, mon agent disparu a quitté la grand-route pour partir dans une petite vallée remontant au nord de ces terres qui virent Philippe et son fils le grand Alexandre naître il y a tant d'années. Personne n'a pu m'expliquer pourquoi mais je soupçonne que cela à avoir avec l'entretien des vieilles tours de garde de la chaîne des Balkanoï. En effet il y a plusieurs décennies, lorsque les Goths arpentaient ces terres et changeaient d'allégeance comme le vent change de direction, l'empereur Théodose fit construire un réseau de ces tours pour [mots illisibles à cause d'une tâche sombre]. Mais je m'égare, si mon maître savait que je gâche mon encre pour restituer les cours qu'il me donna il y a si longtemps ! Ces tours sont censées être toujours actives, mais depuis longtemps on a confié leur charge à des familles de serviteurs. Je me plais à penser qu'aucune n'est en état aujourd'hui. Pourquoi s'occuper d'une vieille pierre ? Pourquoi s'enfoncer dans cette vallée aux épineux sombres et où il n'y a même plus

de route ? Comment justifier son intervention au nom du Drome si on ne peut vérifier l'état des routes ? Peut-être était-il comme moi, faisait-il partie de l'autre groupe ? Nous sommes entraînés et prudents, pourquoi s'être engagé seul sans laisser de rapport ? Je vais fouiller aux abords de cette vallée pour voir s'il n'y a pas de codex caché, comme ceux que j'ai mis moi-même.

Troisième jour de la troisième semaine de Novembre, an 6375

Je n'ai rien trouvé ! Pas un feuillet, pas un signe sur la borne. Certes les caches habituelles ont été remuées récemment, mais sans rien laisser. Peut-être un autre agent les a-t-il récupérés. C'est ainsi que ma mission s'est décidée ? Je dois m'enfoncer dans la vallée pour en savoir plus, malgré le froid mordant et la neige qui a commencé à tomber. Un chasseur m'a remis une fourrure de bête des montagnes, je ne craindrai pas trop les nuits, du moins je l'espère.

Cinquième jour de la troisième semaine de Novembre, an 6375

Pas âme qui vive. Mes doigts sont gourds, mon encre peine à dégeler, mes remarques seront brèves. J'ai dû sacrifier deux de mes parchemins pour me chauffer. Il ne m'en reste que quatre. Heureusement, j'ai tué un cornu et j'aurai de quoi manger pour quelques jours, mais il me faut un toit. Grâce au Seigneur, c'est sans doute ma mission la plus dangereuse !

Sabbat de la troisième semaine de Novembre, an 6375

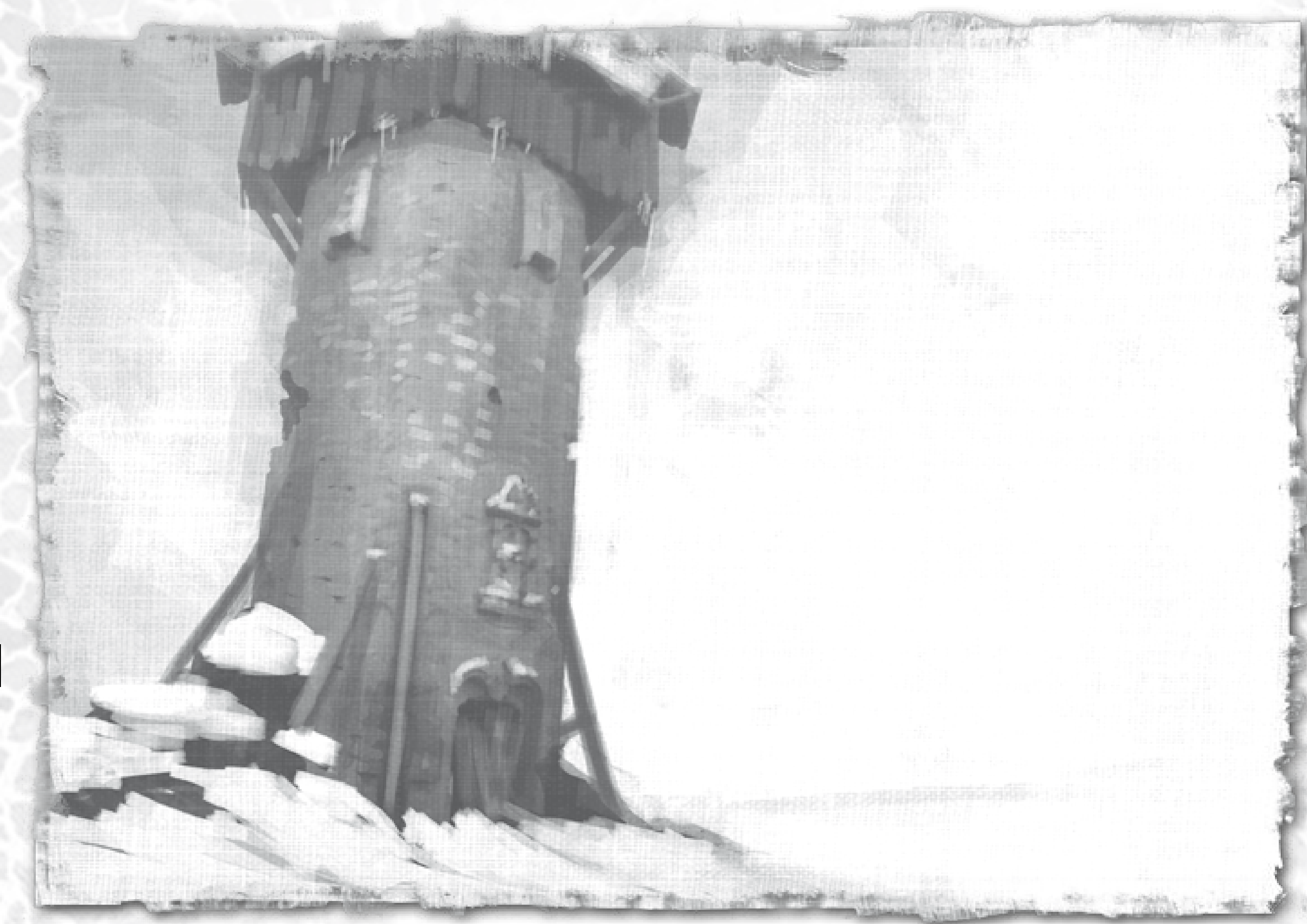
Ils existent ! J'ai été recueilli par une famille de paysans slaves mais fidèles à notre Seigneur. Je suis près de leur âtre et mes jambes ne souffrent plus du froid hivernal. Ils sont au moins douze dans cette bâtisse pauvre, mais bien isolée. Ils se disent appartenir à la province de Certoukos, or celle-ci est placée le long de la côte occidentale de la Grèce. Le gouverneur est à au moins un mois à pied. Je me demande si les percepteurs savent que ces gens existent. Quand j'ai demandé qui protégeait leurs âmes, ils m'ont répondu le prêtre Alexis du village au fond de la vallée. Ils ne savent même pas le nom de ce pagus ! Ces gens sont sales et affaiblis, mais rien qui ne change des autres campagnes de l'empire. Ils me disent ne pas craindre les brigands et les envahisseurs. Je veux bien les croire pour ces derniers, nous sommes dans les montagnes au cœur de l'empire, mais il se pourrait que ce soit eux les brigands ! Je ne dormirai que d'un œil, c'est peut-être ce qui est arrivé à mon prédécesseur.



Deuxième jour de la quatrième semaine de Novembre, an 6375

Je viens d'atteindre le village grâce à l'aide d'un des hommes de la maison à l'entrée de la vallée. Il s'appelle Petros, un curieux mélange de slave et de grec. Il est plutôt bête mais a l'air loyal. Il connaît bien les bois de la vallée mais je peine à comprendre ses dires. Il m'a avoué, et je ne sais que penser, qu'il ne fallait pas tuer le cornu, qu'il appelle un skolirst. Il avait dans ses yeux une expression de crainte mêlée de respect. Serait-il païen ? Il faudra que j'en parle au père Alexis et que je m'assure de son orthodoxie. Si je peux punir ce pauvre Petros, je n'ai pas la prérogative de régler le sort des mauvais clercs, hélas. Que la lumière du Christ atteigne cette vallée et me guide vers la juste décision. L'église est en bois, en mauvais état et le prêtre est absent. On me dit qu'il est allé donner les derniers sacrements à un vieux chasseur sur les contreforts de la vallée. Il sera là dans trois voire quatre jours si le temps n'est pas clément. J'ai compté quarante personnes, la moitié sont encore des enfants. Ils sont sales, n'ont presque plus de dents même les plus jeunes et ont tous ce regard bête. Bienheureux soient-ils, le Seigneur Christ les accueillera tous à leur mort ! Ils ne comprennent que peu de mes mots, et l'inverse est aussi vrai. Mais ils ont vu ma lame et ont compris à ma tenue que je suis quelqu'un d'important. Ils semblent m'éviter et même Petros est mal à l'aise. Ils m'ont laissé m'installer dans la maison du prêtre, la seule qui ait une assise en pierre. Le sol est puant, la paille moisie et le mobilier sale et poussiéreux. Pour sûr je ne suis pas dans ma belle cité ici ! On se croirait de l'autre côte de la frontière, chez ces sauvages de Bulgares !

La nuit vient de passer et j'ai assisté à une étrange scène. Aux aguets, j'ai entendu du mouvement au milieu de la nuit. On a raclé sur tous les murs de la maison puis une petite troupe s'est dirigée vers le sud à l'aide de flambeaux. Béni soit notre entraînement, car j'ai réussi à sortir discrètement et à les suivre à bonne distance. Le froid fut rigoureux, et la neige me signalait si je ne me tassais pas contre le sol gelé. Heureusement arrivé sous les frondaisons, le sol recouvert d'épines redevint sombre. Je suis resté à bonne distance et j'ai aperçu sept silhouettes. L'une d'entre elles portait un étrange apparat. Il avait sur la tête un crâne de cerf aux larges andouillers et une peau de bête recouvrait presque tout son corps. Les mécréants se sont arrêtés dans une petite clairière où j'ai cru apercevoir un trou, comme l'entrée d'une grotte. Ils ont ensuite chantonné d'une voix assourdie puis ont jeté un petit animal dans la fosse. La pauvre bête gesticulait et jappait avant de se taire, sans doute à tout jamais. C'est bien ce que je pensais, ce sont des païens ! Il me faut attendre le retour du prêtre pour voir ce qu'il en sait puis retourner prévenir les autorités que le mal se cache en son sein ! La fatigue me gagne, je n'ai pas beaucoup dormi [nouvelle tâche sombre sur plusieurs lignes].



Quatrième jour de la quatrième semaine de Novembre, an 6375

Je n'ai toujours pas de nouvelles du prêtre. Le froid est certes toujours important mais il n'a pas neigé depuis au moins une semaine. J'ai observé sa maison, et aucun entretien n'a été fait. Ces gens méprisent à ce point le serviteur de Dieu qu'ils ne s'occupent pas de sa demeure terrestre ! Je commence à les soupçonner de ne pas avoir une grande sympathie pour lui. Les planches de bois qui forment les murs de sa maison sont recouvertes de marques laissées par des outils et font penser à des griffes. Un simple d'esprit serait vite impressionné par tout ce cirque, mais je ne suis pas un homme ordinaire. J'ai profité des journées pour explorer les environs et j'ai réussi à retrouver la fosse sacrificielle. Cet endroit pue comme l'enfer et il y a des restes d'animaux morts depuis longtemps tout autour. La fosse est assez grande pour qu'un homme robuste y passe, mais je n'ai aucune envie de me retrouver coincé et de patauger dans les restes pourrissants de leurs sacrifices. J'ai aussi retrouvé la vieille tour, un peu en hauteur dans la vallée. Il y a eu des traces de lutte, la porte est en très mauvais état et quelqu'un a gravé « attention » avec une lame tout en haut. C'est du grec, je pense qu'il s'agit de mon compatriote. J'ai ramassé du bois en grande quantité pour pouvoir y allumer un feu. Je le ferai dès le retour du prêtre, avant de partir, afin de prévenir dès à présent du danger que pose cette vallée pour la foi des hommes. Espérons qu'ailleurs le mal ne règne pas non plus.

Sabbat de la dernière semaine de Novembre, an 6375

Toujours pas de prêtre ! Je commence à croire qu'il n'y en a pas eu depuis longtemps en réalité. Pourquoi me mentir, auraient-ils peur de moi ? À la réflexion, ils ont raison. Les gens m'évitent mais ils me déposent de la nourriture devant la porte tous les matins. Quand j'en attrape un pour le questionner, il baragouine son dialecte incompréhensible puis attend la tête baissée que je le congédie d'un geste. Les enfants ont peur de moi aussi. Ils sont étranges, je les ai vus jouer à l'homme à tête de cerf avec des branchages, ils ont simulé une sorte de chasse puis la mise à mort d'un des leurs à grand renfort de cris effroyables. Quand ils se sont aperçus que je les observais, ils ont détalé en faisant le signe des bois du cerf sur leur tête. À présent j'en suis sûr, ce sont des païens. Demain je repartirai de cette vallée. Il me faut juste allumer le feu dans la tour et gagner la bâtisse à l'entrée de la vallée avant la nuit.

Début décembre, an 6375

Pas le temps de prendre des notes correctement. Je viens de quitter la demeure du prêtre et je suis arrivé à la tour. J'ai été suivi par deux hommes qui ont tenté de me tuer avec leurs arcs. Leurs dépouilles souillent la neige. Je suis blessé mais ça n'a pas l'air profond. Une vieille femme m'attendait là-bas. Je n'ai pas tout compris mais elle m'a dit de fuir Skolirts, mais je ne comprends pas. Elle m'a montré à côté de la tour un petit monticule et m'a incité à creuser. J'ai retrouvé ce qu'il restait de mon infortuné compatriote, des vêtements déchirés et une partie de son corps. Il a été dévoré par des bêtes. Mais pourquoi dans ce cas l'avoir enterré ? Cette femme avait un regard si différent des autres, plus humain. Elle est repartie après m'avoir tenu la main tendrement. Je vais renforcer la porte abîmée de la tour, y passer la nuit puis repartir au matin. J'ai trouvé une cache pour mes feuillets si jamais il m'arrivait malheur.

Je ne pourrai pas écrire trop longtemps. Une grande partie de mon encre s'est renversée sur le sol tant je tremble. Ô Seigneur, prend pitié ! Il fait nuit et froid pour ma dernière journée sur cette Terre. Puisses-tu me réconforter au Paradis, car ici l'enfer s'est déchaîné ! Je [tâche d'un brun sombre] et les lumières de leurs torches sont partout autour de cette maudite tour. Ils ne parlent pas, ils attendent, ils regardent ces maudits !

Leur sorcier coiffé du crâne de cerf est parmi eux. Je l'ai aperçu à la lueur des flammes. Il me faut donner le plus de détail pour ceux qui parachèveront mon travail ici. La blessure causée par la flèche s'est infectée, ils doivent enduire leurs pointes d'un poison. J'ai de la fièvre, les sons sont étouffés et j'ai déjà dû perdre conscience une fois. Ils sont plus que ce que j'avais compté, au moins cinquante. Les enfants sont les plus près et ô Seigneur, ils jouent au milieu de la nuit au pied de la tour ! Ils jouent au dieu cerf et à sa chasse maléfique. Mais cette fois, je ne peux voir leur regard, mais j'entends leur grognement bestial et ils massacrent de petits animaux à mains nues !

Je vais cacher ces notes, car [série de mots trop mal écrits pour être compréhensibles]. Kyrie, kyrie eleisson ! Je me suis acharné sur les branches mais elles sont humides, le feu prend trop doucement. Ils heurtent lentement, méthodiquement la maigre porte qui me sépare d'eux. Ils ne font toujours aucun autre bruit, ils ne parlent pas, je deviens fou ! Je [mots illisibles]. Le feu prend enfin, il me réchauffe là où la fièvre ne le fait plus. Car mon corps est froid, mon âme en péril. Je vois au loin une faible lueur, les tours ! Les tours fonctionnent ! Ils, ils arrivent et Seigneur, ils grognent, tous.

J'ai jeté un brandon sur mes assaillants par-dessus le parapet j'ai aperçu leur sorcier ce n'est pas un homme c'est un monstre une créature des enfers ce sont ses andouillers seigneur je suis en enfer le monstre brame la porte a cédé ils montent cacher les notes frères vengez moi [le texte s'arrête brusquement].

Carte générale

Rus
nat Petchénègue
Royaume Khazar
Khanat Kara-Khanid
Mer d'Aral
Cherson
Mer Noire
Optimates
Paphlagonie
Constantinople
Trébizonde
Bucellaires
Ancyre
Arméniaques
Chaldée
Colonée
Opsikion
Charsianon
Amorion
Emirat de Mélitène
Anatoliques
Cappadoce
Antiochie
Cibyrréotes
Antioche
Ani
Royaume d'Arménie
Mer Caspienne
Confédération Oghuz
Samarkande
Tigre
Samarra
Bagdad
Nouvelle Ctésiphon
Chypre
Damas
Jérusalem
Euphrate
Empire Sassanide
exandrie
Alexandrie
Le Caire
Golfe persique
Istakhr
Califat Abbasside
Toulounide
Nil
Thèbes
oyaume de Kemi
Mer Rouge
La Mecque
lonie Alexandrine

Byzance An 800, le jeu de rôle

Byzance est un nouveau cadre de jeu pour *L'Appel de Cthulhu*. Il est possible de jouer des Francs originaires de l'Empire carolingien, des byzantins issus d'une des nombreuses provinces de l'Empire Byzantin, des Arabes et bien d'autres cultures.

Le jeu se déroule en 870 après J.-C (correspondant à l'année du monde 6378 selon le calendrier byzantin), dans les premières années du règne de Basile 1er à Constantinople. À cette date, la Méditerranée et le Proche Orient sont divisés entre royaumes influents - comme en Égypte - et grands empires. L'Empire byzantin est la puissance dominante, ce qui ne cesse d'entraîner des conflits ou des mésententes avec ses puissants voisins, Abbassides, Carolingiens et Sassanides.

Byzance est un jeu de rôle qui vous permet de vivre des aventures dans un monde de complots et de sang. Le cadre des aventures est historique, mais un souffle épique et magique est omniprésent. À l'image des aventures présentées dans *Étranges Époques*, vos investigateurs peuvent être également confrontés aux horreurs du Mythe, et découvrir comment lutter contre ces menaces. Tout est possible avec le Mythe de Cthulhu.

Ce qui aurait pu être sous le règne de Basile I ne s'est pas intégralement produit : les Arabes n'ont pas pu conquérir tous les territoires qu'ils visaient, et de ce fait, l'Empire abbasside actuel est en situation mal aisée entre les byzantins et les Sassanides. Tous reconnaissent que l'empire byzantin est en position de suprématie sans précédent, ce qui attire les convoitises.

De plus les anciens dieux se sont réveillés, et avec eux les anciens croyants et les adeptes de la sorcellerie noire sont de nouveau actifs et prompts à œuvrer contre les fidèles du Dieu Unique. Mais nul ne sait exactement comment ces dieux, dépeints comme de fausses divinités par les patriarches de l'Église pendant plus de cinq siècles, ont pu revenir.

La puissance byzantine ne laisse que peu de personnes indifférentes. Selon votre allégeance initiale, les parties que vous proposera votre Gardien seront différentes, et il faudra aussi cerner l'allégeance de vos compagnons, et apprendre à se connaître et s'apprécier.

Si vous êtes pro-byzantins, vous êtes alors des défenseurs ou des alliés de l'Empire byzantin. Que vous soyez boutiquier, marchand itinérant, patrouilleur frontalier, milicien, soldat, noble, prêtre chrétien ou mage d'une des anciennes religions et pourquoi pas proche de la Pourpre Impériale, vous n'avez qu'un seul objectif : la survie de l'Empire contre ses nombreux ennemis, tant intérieurs qu'extérieurs, et corollaire fréquent mais non obligatoire, vous souhaitez la victoire du Dieu Unique sur ses rivaux. L'Empire est à la croisée des chemins, et c'est à vos investigateurs de faire en sorte de déjouer les nombreux complots manigancés par ses ennemis.

Ou au contraire, de par vos opinions religieuses ou votre appartenance à un royaume ou un empire rival ou ennemi, vous n'éprouvez que méfiance et dégoût envers cet Empire byzantin plus que millénaire. Vous souhaitez de toutes vos forces comploter pour obtenir la chute de cet empire intolérant et corrompu, pour établir à la place un régime meilleur. Mais nul ne sait ce que deviendra le monde après la chute de l'Empire byzantin ? Un ou plusieurs régimes nouveaux pourront-ils être établis en toute indépendance, ou seront-ils au contraire noyautés par des ennemis pervers et jaloux de leur puissance, qui établiront alors un joug de fer sur le monde ?

Contrairement à certains qui voudraient affirmer avec force qu'il n'y a que deux options viables, il existe peut-être une troisième voie, même si elle peut être estimée comme difficile à suivre. Vous pouvez chercher à ce que ces empires rivaux s'entendent sur une paix durable, et obtenir aussi, de gré ou de force, un équilibre des religions et une paix entre les Dieux.

Quelle que soit votre allégeance initiale, il viendra peut-être un moment où il vous faudra choisir définitivement un camp, trahissant vos anciens alliés, offrant des gages de confiance à ceux qui vous soutiennent ou que vous rejoignez, dès lors que vous aurez pris conscience des forces s'affrontant pour le contrôle du monde.

Parfois, les investigateurs peuvent s'opposer à des manigances de cour ou des opérations de déstabilisation de régions ou de royaumes, comme cela s'est produit à de nombreuses reprises de par le passé. Il est de votre ressort que toutes ces tentatives ne soient pas couronnées de succès. Les fanatiques peuvent être partout, parfois même là où on les attend le moins (comme au sein du Patriarcat de Constantinople ou au cœur de la Nouvelle Ctésiphon, la capitale de l'Empire sassanide), et ceux-là peuvent déclencher des catastrophes terribles.

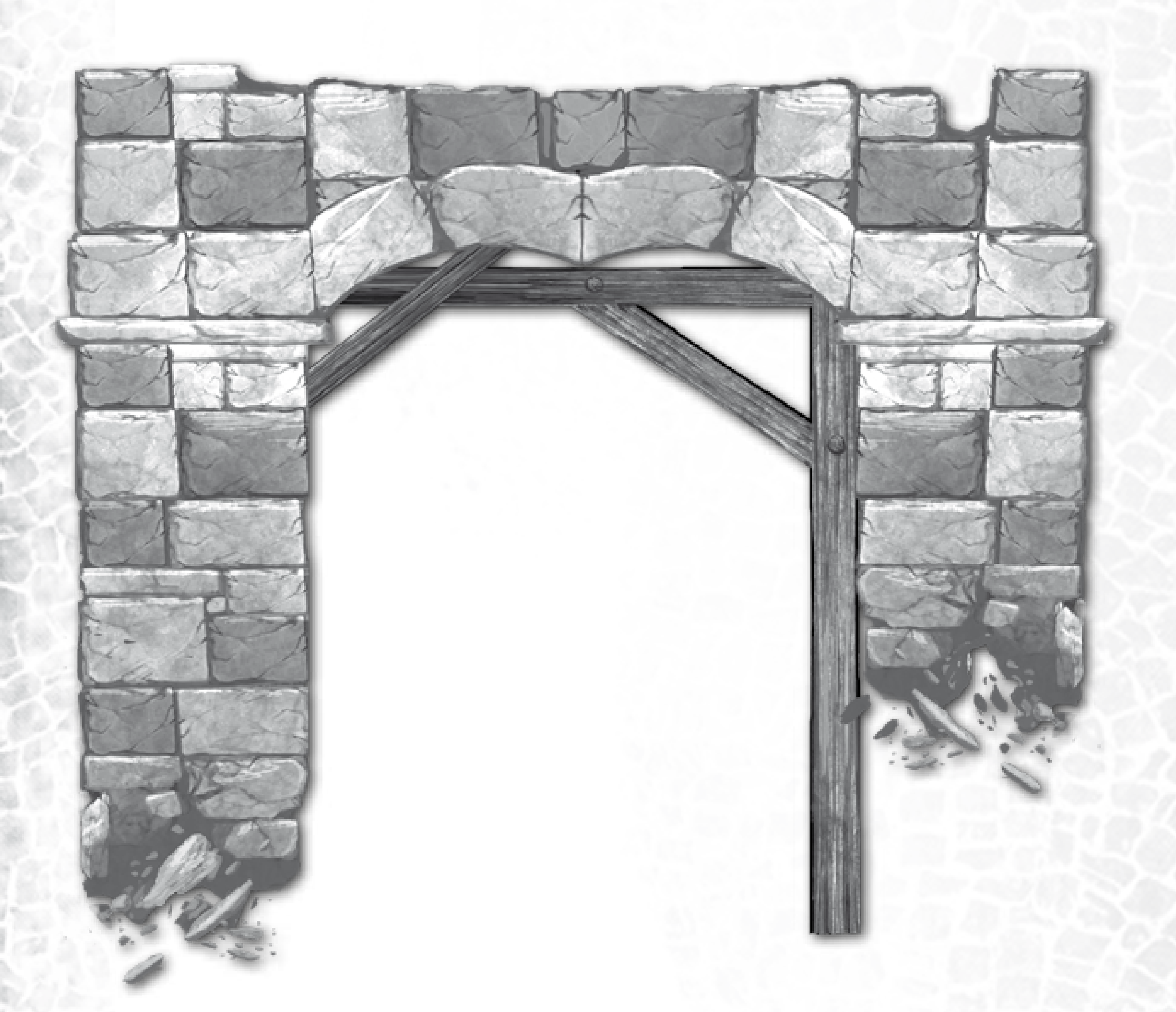
La méfiance doit toujours être de mise, surtout lorsque l'on est en relation étroite avec des représentants du califat abbasside, qui ont la réputation d'assez souvent jouer sur la corde raide, étant tantôt des alliés, tantôt des ennemis, et dans les deux cas cherchant

leurs meilleurs intérêts. Que dire de l'émirat toulounide, qui se prononce contre l'alliance traîtresse des Byzantins et des Abbassides et qui doit lutter en même temps contre un Ennemi, un Pharaon venu d'on ne sait où ?

La religion joue une part importante dans les conflits à venir. Ce qui est considéré comme hérétique à Rome ne le sera pas forcément à Constantinople, Alexandrie ou à la Nouvelle Ctésiphon. Les trois religions les plus importantes (chrétienne, musulmane, juive) côtoient nombre d'hérésies, sans compter le zoroastrisme, et de nombreux anciens cultes païens. La magie (les traditions spirituelles) est elle aussi importante. Il peut y avoir manifestation subtile des émissaires du Dieu Unique, ou au contraire à grande visibilité, concrétisant l'opposition entre le Dieu Unique et ses rivaux.

Certaines nouvelles puissances, telles l'Égypte de Pharaon sont très mal connues. Ce que l'on sait juste c'est qu'il a réussi à reconstituer une partie du territoire de l'ancienne Kémi. Ses objectifs finaux sont inconnus : va-t-il s'opposer aux autres puissances, ou chercher à négocier une alliance avec l'un des empires, ou encore rester neutre ? C'est aux investigateurs de découvrir ces mystères, pour éventuellement trouver de nouveaux alliés dans le conflit terrible qui s'annonce.

Les Barbares, comme cela a été le cas à de nombreuses reprises par le passé, représentent un danger et un atout, car leur force peut être utilisée avantageusement par un Empire contre un ou plusieurs autres. L'expérience du passé est vitale, pour éviter que les Barbares finissent par vivre au sein de ce dit Empire, et qu'ils considèrent comme normal d'influer sur les destinées de cet Empire. Les souvenirs des Goths et des Huns pour l'Empire romain d'Occident, des Alains pour l'empire d'Orient ou encore des divisions Mérovingiennes sont particulièrement cuisants. Personne n'a envie que les Avars, les Bulgares ou les Lombards ne jouent à nouveau un tel rôle, et qu'ils soient les faiseurs de rois à Aix-la-Chapelle, Constantinople, Rome ou à la Nouvelle Ctésiphon, et qu'ils deviennent les fossoyeurs de ces Empires, agents d'un ennemi pernicieux qui évite de se révéler au grand jour.



L'Empire byzantin



L'Empire byzantin

–667
Fondation légendaire de Byzantion par Byzas.

192-195
Siège de Byzantion par Septime Sévère. La ville est démantelée, et réduite à l'état de simple bourgade.

324-337
Règne de Constantin I.

325 (20 mai – 19 juin)
Réunion du premier concile œcuménique à Nicée. L'arianisme est décrété hérétique.

330 (11 mai)
Constantinople (anciennement Byzantion) devient la seconde capitale de l'empire, après Rome.

337 (22 mai)
Mort de Constantin 1er à Ancyrona (dans les faubourgs de Nicomédie). Il est enterré dans l'église des Saints Apôtres, puis dans l'Église de Saint-Acace-le-Martyr.

361-363
Règne de Julien l'Apostat, qui tente de rétablir les cultes antiques toujours autorisés.

380 (28 février)
Édit de Théodose, les cultes païens ou déviants sont interdits.

381
Second concile œcuménique à Constantinople.

394
Sous la pression de la morale chrétienne, désormais religion officielle de l'Empire romain, l'empereur romain Théodose Ier abolit les Jeux olympiques.

Un récit des années passées

De nombreux empereurs se sont succédé sur le trône de Constantin (IVe siècle). L'empire d'Occident a rapidement disparu face aux invasions, l'empire d'Orient a lui résisté, tant face aux Perses qu'aux Barbares. La religion chrétienne s'est durablement installée, elle a dû faire face dans les premiers siècles à de nombreuses divisions religieuses (IV-Ve siècle), et avec l'islam. À chaque fois, il s'est présenté un sauveur : Justinien, Héraclius, Constantin V et tant d'autres…

Une chronique de Byzance

L'empereur, le très sage et respecté Basile I, m'a chargé, moi Andronikos Skylitzès, de rédiger l'histoire de notre ville déjà plus que millénaire, et de notre empire, puissant et prospère. C'est un insigne honneur, et j'espère que je serai à la hauteur de la tâche, qui m'apparaît impressionnante. Pourtant, je n'ai pas peur de m'y attaquer, car je dois livrer mon manuscrit à l'Empereur pour qu'il soit ensuite diffusé dans tous les thèmes de l'Empire. Je n'aborderai toutefois pas en détail les querelles religieuses, ne précisant ici que le strict nécessaire.

Je me dois au préalable rendre justice à l'Histoire en ne la dénaturant pas. Mais je me permettrai toutefois quelques jugements sur nos ancêtres, comme me l'a recommandé notre Empereur. Je me crois, tout comme notre seigneur et maître, un spectateur averti et critique de l'Histoire. Je dirai ainsi tout le bien que je pense du très saint Constantin I, tout comme je ne me priverai pas de vous livrer ma pensée sur l'odieux Empereur Phocas, indigne de régner, et dont la débauche retentissante faillit perdre l'Empire. Quoique je dirais en toute franchise qu'il fut loin d'être le seul ! Je vous donnerai également mon impression sur l'impératrice Irène. Mais commençons !

Byzantion

Les origines de notre cité, anciennement nommée Byzantion, se perdraient dans la nuit des temps, et l'on ne trouve rien de précis sur l'époque de sa fondation : aucun édit n'y fait référence, ni à Byzantion, ni dans les autres cités grecques. Étienne de Constantinople, un écrivain romain ayant vécu à l'époque de Justinien, en attribue la fondation à deux héros mythiques, Byzas (un Grec peut-être originaire de Mégarée, qui aurait été le fils de la nymphe Croessa, fille d'Io et de Poséidon) et Antès. Foutaises que tout cela, probablement sorties tout droit de cerveaux malades !

D'autres auteurs parlent d'une lutte mythique entre Byzas et son frère jumeau, Strombos, tout comme Romulus et Rémus lors de la fondation de Rome. Cette lutte s'étant terminée par la victoire de Byzas, ces mêmes auteurs font référence à sept stratèges, et à des chiens qui réveillent la ville lorsque Philippe de Macédoine tenta de la prendre. Est-ce comme cela que se sont passées les premières décennies de Byzance ?

Ce qui est certain en revanche, c'est que Byzas a réellement existé, car j'ai la chance de posséder dans ma collection trois médailles le représentant. Byzas vécut au VIIe siècle avant Jésus Christ. Je pense qu'il était un Prince de Mégarée, mais pour une raison inconnue, il fut exilé. Peut-être chercha-t-il à rassembler une armée pour reconquérir Mégarée, mais il y renonça, après consultation de la Pythie à Olympie. Cette dernière lui déclara, *« une nouvelle colonie tu bâtiras, et de ton nom tu la baptiseras, là où les aveugles ne voient pas. »* Et après moult péripéties que l'histoire n'a pas retenues, il fonda la ville de Byzantion, à moins d'un mille de la colonie de Chalcédoine, désormais dans la périphérie de notre glorieuse capitale. Étienne de Constantinople nous livre une date de fondation, 667 avant Jésus-Christ. Cela est sûrement exact, à quelques années près.

Quoique située au milieu des barbares, Byzantion était toujours considérée comme

L'Océan embrasse toute la terre, ou la plus grande partie de la terre, car on n'est pas encore bien assuré de la vérité de ce fait. Il ne l'embrasse pas seulement, mais il la divise encore en deux parties, par la mer Méditerranée, qu'il verse dans le détroit de Cadix, d'où elle se répand jusqu'aux Palus Méotides. La partie qui est à main droite de ceux qui naviguent sur cette mer, s'appelle l'Asie. Sur l'un des bords du détroit, et proche de l'une des Colonnes d'Hercule, il y a un fort, que ceux du pays ont appellé Septem, à cause du fait qu'il y a sept petites collines en cet endroit-là et que Septem signifie Sept en Latin. La partie de terre opposée s'appelle Europe. Le détroit qui les sépare n'a que quatre-vingt-quatre stades de largeur. Après cela, elles sont divisées par une vaste étendue de mer jusqu'à l'Hellespont, où elles se rapprochent à Seste et à Abyde, et encore une autre fois, à Constantinople, à Chalcédoine, et aux Rochers Cyanées, qui conservent encore le nom de Héro, où le trajet n'est pas de plus de dix stades. Il y a pour deux cent quatre-vingt-cinq jours de chemin, depuis une des Colonnes d'Hercule jusqu'à l'autre, si l'on va le long des côtes, sans toutefois faire le tour du Golfe Ionique, et du Pont-Euxin, et que l'on traverse de Chalcédoine à Constantinople, et d'Otrante au rivage qui est vis-à-vis. Pour ce qui est de l'espace qui est depuis le Pont-Euxin jusqu'aux Palus Méotides, il est difficile de le mesurer, à cause du fait que les Barbares qui habitent au-delà de l'Istre, ou du Danube, ne permettent pas aux Romains d'y aborder. Mais pour parcourir l'Asie, depuis Chalcédoine jusqu'à l'embouchure du Phase, il faut quarante jours. Ainsi il faudrait trois cent quatre jours pour parcourir les côtes de l'Empire, en traversant le golfe Ionique à Otrante, où il y a environ huit cents stades de largeur, et pour quatre jours de navigation. Voilà quelle était autrefois l'étendue de l'Empire romain.

Procope de Césarée, Histoire de la Guerre contre les Vandales, Chapitre Premier

une ville grecque, d'après son origine et ses mœurs. Son heureuse situation à l'entrée du Bosphore faisait d'elle un comptoir de négoce majeur entre les cités États grecques et celles d'Anatolie, et un poste militaire important, de sorte qu'Athènes et Sparte se disputaient sans cesse son alliance. Bien que la cité ait eu tout pour s'agrandir, elle n'en eut jamais l'occasion. Byzantion changea de mains entre Sparte et Athènes pendant trois siècles, jusqu'à ce qu'elle gagne sa liberté. Chaque conquête la détruisait presque, mais elle réussit toujours à survivre pour être reconstruite. Ce cycle de destructions et de renaissances continua avec l'ère romaine.

La conquête romaine

Byzantion fut conquise comme toute la Grèce par Rome. Elle conserva toute sa splendeur et devint même plus florissante qu'avant. Sa richesse perdura jusqu'en 192 après Jésus Christ. À cette époque, les Byzantioi prirent le parti de Pescennius Niger (un usurpateur romain) contre Septime Sévère, et ce dernier vint les assiéger. Après un long siège, mémorable par l'habileté et l'opiniâtreté de l'attaque, mais surtout de la défense, les Byzantioi se rendirent. Le vainqueur, irrité, fit massacrer la garnison, démantela la ville, la dépouilla de tous ses privilèges et la laissa à l'état de simple bourgade, la soumettant, avec tous ses territoires, à la ville voisine et rivale de Périnthe, sa métropole jusqu'à Constantin le Grand.

Septime Sévère laissa Byzantion dans un tel état de ruine et de désolation, qu'on aurait pu penser, à notre grande honte, qu'elle avait été prise non par les Romains, mais par les Barbares. Cependant, peu de temps après, l'empereur, sur la demande de son fils Caracalla, adoucit la punition de Byzantion : il en fit rebâtir une grande partie, l'embellit même de nouveaux monuments et la renomma Antoninia, du surnom d'Antoninius pris par Caracalla. Il fit construire en 203 un immense hippodrome, au sommet d'une colline dominant la mer. Cet hippodrome serait plus tard agrandi par le très saint Constantin I et mesurerait alors trois stades de long sur un de large. Hélas, Sévère ne rétablit pas Byzantion dans ses anciens privilèges et elle demeura ainsi jusqu'au règne du très saint Constantin le Grand.

Nous n'avons que peu de documents d'archive concernant Byzantion au IIIe siècle. Il est tenu pour acquis que la cité s'est souvent trouvée sur le chemin des diverses expéditions impériales contre les Parthes puis contre les Sassanides. Dépouillée de ses célèbres remparts depuis 196, Byzance semblait sans défenses contre les

395 (17 avril)
Mort de l'empereur Théodose 1er et partitionnement définitif de l'empire en deux parties : Empire romain d'Occident et empire romain d'Orient.

431
Concile d'Éphèse, troisième réunion œcuménique d'importance visant à statuer sur l'hérésie du monophysisme.

451 (8 octobre)
Tandis que l'Occident romain est mis à sac par les Huns, un grand concile s'ouvre à Chalcédoine. C'est le quatrième et dernier des grands conciles œcuméniques qui mettent en place les structures de la chrétienté. Durant celui-ci les évêques assemblés vont réaffirmer la position vis-à-vis de l'arianisme ou du monophysisme.

476
Chute de l'empire romain d'Occident.

482
Publication de l'Hénotikon, édit d'Union, qui fut la cause d'un schisme avec l'Église de Rome, schisme qui devait durer 35 ans.

527-565
Règne de Justinien.

529
Fermeture de l'Académie d'Athènes, dernier refuge du néoplatonisme païen.

532 (13 janvier)
Sédition Nika. Une violente insurrection éclate à Constantinople en rébellion de la politique indépendante de l'empereur, et pour exiger le renvoi de Jean de Cappadoce. La moitié de Constantinople est détruite.

532-537
Reconstruction de la basilique Sainte-Sophie à Constantinople, par Anthémios de Tralles et Isidore de Milet.

532 (Septembre)
Après sept années de guerre avec Byzance, le nouveau roi des Perses, Khosrô I signe un traité de paix éternelle avec Justinien assorti du paiement d'un important tribut annuel par les Byzantins pour l'entretien des forteresses du Caucase.



La Pythie rendant un oracle

expéditions des barbares venus par la Thrace et par le Bosphore. Pourtant, elle fut peu ou pas touchée par ces razzias, à l'inverse de beaucoup de cités de la Propontide. De ce fait, il n'est pas exclu que la cité ait conclu quelques arrangements avec les envahisseurs. Signe de son importance géographique, Byzantion conserva le privilège de frappe monétaire jusqu'au règne de Gallien. Enjeu de pouvoir dans les luttes entre tétrarques, Byzantion prit successivement le parti de Maximin Daia puis celui de Licinius.

La fondation de Constantinople (324-337)

La fondation de Constantinople tire son origine du conflit entre l'Auguste d'Orient, Licinius, et l'Auguste d'Occident, Constantin. Licinius ayant cherché le soutien des païens dans sa guerre contre Constantin, et ne manquant pas une occasion pour humilier les Chrétiens, il n'est pas surprenant à mes yeux que le très saint Constantin ait réussi à vaincre ses armées, qui plus est par deux fois : à Adrianople en 323, puis à Chrysopolis, à proximité de Nicomédie (septembre 324).

En commémoration de cette victoire, Constantin ordonna que la ville de Byzance (une ville considérée comme secondaire par ses prédécesseurs), située à proximité de Nicomédie, soit renommée Nea Roma. À partir de décembre 324, des dizaines de milliers d'ouvriers et d'artisans travaillèrent jour et nuit pour donner le rang de résidence impériale à la nouvelle ville. Constantin fit embellir la cité de nombreux palais et monuments (comme le palais impérial, l'hippodrome et l'église des Saints-Apôtres).

Les plus belles œuvres d'art d'Europe et d'Asie furent expédiées à Nea Rhômê de façon à rehausser encore son prestige. Les œuvres d'art liés aux anciens cultes furent arrachés à leur sanctuaire traditionnel pour les ériger en des lieux publics et non consacrés, dans un dessein esthétique et non plus religieux. Par exemple, l'arène de l'hippodrome fut ainsi ornée d'un des plus anciens trophées classiques de la ville : la « colonne serpentine », rapportée par Constantin de Delphes où elle avait été érigée dans le temple d'Apollon par trente et une cités grecques reconnaissantes d'avoir vaincu les Perses à la bataille de Platée en 479 avant J.-C. Constantin pouvait donner par ce geste un coup terrible à l'ancienne foi païenne.

Nea Rhômê fut dédiée à la Vierge lors d'une cérémonie spéciale, le lundi 11 mai 330, et Constantin assista à la grand-messe à Sainte-Irène. Il est à noter qu'il y eut lors de cette consécration le maintien des rites païens,

avec la présence d'un hiérophante et d'un consécrateur païen. Il faudrait attendre encore un demi-siècle pour que Théodose, que son nom soit béni par le Seigneur, interdise enfin la pratique des anciennes religions.

Constantin transféra le siège de l'Empire à Nea Roma, loin de cette Rome qu'il n'aima jamais. Attirés par la promesse de palais magnifiques et de grands domaines en Thrace, en Bithynie et dans le Pont, de nombreuses familles sénatoriales s'installèrent à Constantinople.

Par l'empreinte hellénique qui avait marqué sa naissance, par le caractère surtout que lui donnait le christianisme, la jeune capitale différait profondément de l'ancienne et symbolisait exactement les aspirations et les tendances nouvelles du monde oriental.

Cette date du 11 mai est désormais une fête, tout comme le jour de naissance de Constantin le Grand et de sa mère Hélène, qui retrouva la croix du Christ, et je ne rate jamais les grandes processions dans la capitale, surtout depuis l'accession au pouvoir de notre nouvel Empereur. Cette refondation permit de purifier la ville de son passé païen, elle devint pour notre plus grande gloire la ville chrétienne par excellence.

Il est entendu que la compréhension du Christianisme par notre saint Constantin était quelque peu limitée, mais il ne faudrait pas le juger trop durement : après tout le corpus des Saintes Ecritures n'était pas encore bien défini. Il présida le Concile de Nicée en mai 325, où fut proclamée la condamnation de l'arianisme. Ce Concile fut suivi par d'autres, au cours desquels furent condamnées les grandes hérésies du christianisme : arianisme, nestorianisme, monophysisme et iconoclasme.

Constantin mourut le dimanche 22 mai 337 à Ancyrona, dans les faubourgs de Nikomedeia, en recevant le baptême des mains de l'évêque Eusèbe. Il est depuis vénéré comme un saint, tout comme sa mère Hélène. Il fut enterré comme il le souhaitait dans l'Église des Saints-Apôtres, mais son corps n'y resta en définitive qu'un quart de siècle, car l'église risquait de s'effondrer. Le corps de notre saint empereur fut déplacé en sécurité dans l'Église de Saint-Acace-le-Martyr.

Son successeur, Constance II, par crainte de confusion avec Rome, renomma la ville Constantinople, le 11 mai 340, à l'occasion des dix ans de la ville. Il y fut célébré d'importantes festivités dont nous sommes fiers d'avoir dépassé le faste l'année dernière. Mais c'est toujours Nea Rhômè dans nos cœurs, maintenant que Rome la traîtresse, tombée entre les mains de ceux qui se prétendent nos égaux - les Carolingiens, s'est éloignée de nous.

Les successeurs de Constantin (337-363)

À peine Constantin I enterré, ses successeurs firent le vide parmi les héritiers du trône impérial. Constance II reçut l'Est, dont l'Asie Mineure et l'Égypte. Son frère aîné Constantin II reçut la Gaule, la Grande-Bretagne et l'Espagne, tandis que son cadet Constant se vit confier la responsabilité du plus vaste ensemble : l'Afrique, l'Italie, le Danube, la Macédoine et la Thrace.

Ce partage ne dura pas, et en 351, Constance II se retrouva l'unique souverain de l'Empire romain. La situation de l'Empire était menacée : les confédérations de nations germaniques au-delà du Rhin se montraient de plus en plus agitées, et en Orient, la guerre contre les Perses n'était pas terminée. Constance se résolut en 355 à nommer un nouveau César, Flavius Claudius Julianus, que la postérité appellerait Julien l'Apostat, fils de l'un des demi-frères de Constantin, assassiné quelques années plus tôt.

Grisé par ses expériences militaires en Gaule durant l'été 356, Julien ne tarda pas à se rebeller et à se proclamer Auguste devant ses



Constantin dominant la ville

533-554
Les généraux de Justinien, notamment Bélisaire reconquièrent l'Afrique du Nord, l'Espagne du Sud et l'Italie sur les Vandales et les Ostrogoths.

568
Les Lombards s'installent en Italie où l'Empire romain ne garde que Gênes, Venise, Ravenne, Rome et le Sud-Est; les Slaves commencent à s'installer dans la partie européenne de l'Empire où ils se mêlent aux Grecs, aux Illyriens et aux Valaques. Le grec prend le pas sur le latin comme langue officielle de l'Empire romain.

591 (Automne)
Traité de paix entre les empires byzantin et perse. En retour de son aide, Maurice reçoit d'importantes concessions territoriales (l'Arménie jusqu'au lac de Van et Tiflis, Dara et Martyropolis) et Khosrô II se montre tolérant envers les chrétiens.

602 (27 novembre)
Assassinat de l'empereur Maurice et de ses 5 fils à Chalcédoine. Usurpation de l'empereur Phocas. Khosrô II se pose en vengeur de Maurice, et reconquiert la Mésopotamie, la Syrie et l'Asie Mineure.

610
Héraclius, fils de l'exarque de Carthage, prend le pouvoir à Constantinople alors que l'Empire romain est menacé au nord par les Avars et au sud par les Perses sassanides.

614
Prise de Jérusalem par les Perses, suivi par l'Égypte cinq années plus tard. Les Lombards prennent Gênes.

626 (juillet)
Constantinople est assiégée par les Perses, les Avars et les Slaves.

627 (avril)
Bataille de Ctésiphon entre les armées romaines et perses. Morts successives d'Héraclius et de Khosrô II. Couronnement de l'empereur Constantin III à Constantinople.

628 (mars)
Libération de l'Égypte et de la Palestine de l'emprise perse.

630
Sharhbaraz, ancien général de Khosrô II, prend le pouvoir à Ctésiphon et le conserve.

légions. Le conflit entre les deux hommes était proche, mais Constance II mourut le 3 novembre 361. La guerre était finie, d'autant plus que les armées massées en Orient avaient déjà acclamé Julien empereur. Julien se précipita à Constantinople. Il conduisit la procession funèbre jusqu'à l'Église des Saints-Apôtres, pleurant sans retenue tandis que l'on inhumait le meurtrier de son père.

Dès lors, il cessa d'afficher son christianisme de façade. Il fit rétablir le culte des anciens dieux dans tout l'Empire. Par exemple, il osa présider à Antioche les festivités d'Adonis alors même que la cité souffrait d'une famine importante! Quelle grave inconséquence alors même que le péril était sur eux ! Quand je pense qu'il y en a certains, peut-être même à Constantinople, qui le considèrent comme un grand souverain, et, blasphème infini envers notre sainte religion, comme un Dieu incarné, cela me met hors de moi. C'était juste un jeune visionnaire dans l'erreur. J'espère que notre nouvel empereur châtiera ces impies comme il se doit !



Julien l'Apostat

À son crédit, il ne recourra pas aux persécutions, mais proclama un édit de tolérance religieuse générale, pensant sans doute qu'orthodoxes et ariens ne tarderaient pas à se jeter les uns contre les autres. Constatant que cela ne suffisait pas, il chercha à galvaniser les païens en officiant en personne de temple en temple pour les sacrifices, ce qui lui fit gagner le surnom de Boucher. Il tenta d'augmenter la pression sur les chrétiens, en publiant un édit le 17 juin 362 par lequel ceux-ci devaient abjurer leur foi pour pouvoir enseigner les auteurs classiques.

Dans la grande tradition d'Alexandre et de Trajan, Julien décida de la nécessité d'une grande offensive contre les Perses. En 363, il conduisit son armée à une défaite humiliante face aux Perses à Ctésiphon, et y périt. Certains laissent entendre, avec des airs faussement entendus, que la flèche qui a tué l'Apostat serait venue des rangs chrétiens et non des Perses.

Les fidèles des anciens cultes s'opposèrent à la restauration de l'Apostat, car ils pensaient sans doute avec justesse que cela mettrait en péril leurs cultes, jusque-là toujours autorisés, même à Constantinople. Tel fut le cas quelques décennies plus tard, avec l'Édit de Théodose prononcé le 28 février 380, interdisant les cultes païens ou déviants. L'Empereur renonça également au titre de Pontifex Maximus. Pourtant, les anciens cultes ne moururent que bien des années plus tard, suite à la décision de l'Empereur Justinien de fermer en 529 l'Académie d'Athènes, le dernier refuge du néoplatonisme païen. Mais je soupçonne certaines personnes de s'adonner de nouveau à des pratiques païennes.

Les invasions barbares (363-476)

Après l'issue tragique de la campagne militaire de Julien, son successeur Jovien se retrouva dans l'obligation de négocier un traité de paix qui fut humiliant - restitution à la Perse de l'Arménie et amputation territoriale sensible en Mésopotamie (cinq provinces frontalières et dix-huit importantes places fortes). Bien qu'il ait promulgué un édit de tolérance religieuse à destination principalement des chrétiens, il fut retrouvé mort dans ses quartiers. Je pense qu'il a dû être la cible d'un fanatique religieux.

Le successeur de Jovien, Valentinien, n'était pas plus qualifié que lui pour présider aux destinées de l'Empire. Fruste, quasi illettré, d'un tempérament presque incontrôlable, il jouissait à 42 ans d'un physique agréable et d'une autorité naturelle. Chrétien dévot, il était pourtant capable d'une cruauté indescriptible. C'est à la stupeur générale qu'il confia les destinées de l'Occident à son frère Valens. Ce dernier était arien, et d'aspect plutôt grotesque : petit, ventru, les jambes arquées et au regard farouche.

Pendant les années qui suivirent, les deux empereurs et leurs successeurs furent retenus par leur lutte respective contre les Barbares. Il est heureux que leur successeur, Gratien, ait fait appel à l'un des grands généraux de son



L'empereur Théodose

père, Théodose. Je considère que cela fut la seule bonne action de ce règne, sans laquelle notre destinée aurait sans doute été bien différente.

Théodose le Grand fut le dernier Empereur à régner sur l'ensemble de l'Empire. Il affronta deux fois des usurpateurs, qui cherchaient à rétablir le paganisme. Eût-il régné plus longtemps, et il aurait peut-être sauvé notre empire d'Occident de la décadence. Il mourut le 17 avril 395, laissant la destinée de l'Empire à ses deux jeunes fils - Arcadius en Orient et Honorius en Occident. Le partage de l'Empire fut définitif.

Ces deux souverains inexpérimentés ne furent que des paravents derrière lesquels se cachèrent les deux véritables maîtres des nouveaux empires, Stilicon à l'Ouest et Rufin à l'Est. Si Stilicon, le neveu par alliance de Théodose, était théoriquement responsable des deux jeunes empereurs, il s'intéressa principalement à l'empire d'Occident, tandis qu'Arcadius tombait sous des influences moins désirables - tout d'abord celle du préfet du prétoire Rufin, puis d'Eutrope, un ancien esclave émasculé et prostitué. Ce dernier causa scandale en parvenant à se faire nommer consul en 399. Il ne savoura pas longtemps son nouveau titre, et fut exécuté peu après.

Arcadius mourut en mai 408, laissant le trône de l'empire d'Orient à son fils de sept ans, Théodose, nommé en souvenir de son grand-père. Ce souverain laissa l'essentiel du pouvoir à sa sœur Pulchérie, qui gouverna en son nom. Théodose II, dit le Calligraphe (car connu pour peindre, enluminer et copier des manuscrits) aurait été oublié par l'Histoire s'il n'y avait pas eu sous son règne l'édification de la puissante enceinte de remparts ceinturant la ville (412-413), la fondation de l'Université de Constantinople (425) et l'élaboration du Codex Theodosianus (promulgué en 438, une rationalisation de toutes les lois régissant tant l'Orient que l'Occident depuis l'époque de Constantin). J'ai l'immense honneur d'avoir chez moi un exemplaire du Codex, et je le consulte fréquemment.

Attila, bien qu'il se fût taillé un vaste empire barbare allant des Balkans à au-delà du Caucase, ne causa pas de graves soucis à l'Empire avant 447, grâce à un tribut annuel versé depuis 438. Le successeur de Théodose II, Marcien, refusa courageusement dès son accession au trône (450) de verser le tribut : il savait qu'Attila préparait un assaut contre l'empire d'Occident, déjà éprouvé suite aux trois sièges de Rome conduits par Alaric le chef Goth (408-410). Il pensait, avec raison, qu'Attila ne retarderait probablement pas son projet pour une expédition punitive en Orient.

Heureusement, Attila fut défait par une coalition de Barbares et de Romains menés par le patrice Aétius aux Champs Catalauniques. Hélas, Aétius ne put prendre les rênes et refonder l'Empire, car il fut assassiné trois ans plus tard (454) sur ordre direct de l'Empereur d'Occident Valentinien III, qui avait été porté au pouvoir par Marcien. Les assassinats successifs d'Aétius, puis de Valentinien l'année suivante, plongèrent l'Occident dans le chaos. Que se serait-il passé si Aétius avait survécu ?

Dès lors, plus personne ne pouvait empêcher la chute, et en 476, personne ne fut étonné lorsque Odoacre et ses alliés Hérules, détrônèrent à Rome l'insignifiant Romulus Augustule. Odoacre renvoya les insignes impériaux à Constantinople. Il était cependant hors de question que l'Italie reste sous la domination de Barbares. Loin d'intervenir lui-même, l'Empereur Zénon chargea Théodoric, un Ostrogoth romanisé ayant vécu en otage pendant son enfance à Constantinople, de la reconquête de l'Italie. Cette tâche fut accomplie en 493, avec la prise de Ravenne puis de Rome.

L'âge des querelles religieuses (431-518)

Le concile œcuménique réuni à Éphèse (431) constitua le déclencheur des querelles religieuses. Le patriarche de Constantinople, Nestorius, prêchant que le Christ possédait une nature divine et une nature humaine, y fut condamné par le patriarche d'Alexandrie Cyrille, qui s'imposa en chef de l'Église d'Orient.

Eutychès, quelques années plus tard, exagéra la doctrine cyrillienne, en faisant disparaître la nature humaine dans la personne divine. Ce fut le monophysisme, et l'empire d'Orient et la papauté se coalisèrent pour condamner cette nouvelle hérésie, lors du concile de Chalcédoine (451). Mais beaucoup rejetèrent les conclusions de ce Concile, et le monophysisme survécut.

L'Église d'Orient s'affirma progressivement comme une Église d'État, soumise à la volonté de l'Empereur, et qui de plus, par la langue grecque dont elle faisait usage, par ses tendances mystiques hostiles à la théologie romaine, par ses vieilles rancunes contre Rome, tendait à se constituer en un organisme indépendant.

Léon I fut le premier empereur à recevoir la couronne des mains du patriarche de Constantinople, une innovation qui sera suivie par tous ses successeurs. Pour se débarrasser de la tutelle des Alains sur le trône (depuis 425), Léon I se tourna vers le peuple belliqueux des Isauriens. Le chef des Isauriens, Tarasikodissa, prit le nom grec de Zénon, et épousa la fille aînée de l'Empereur, Ariadne.

636
Quatre ans après la mort du prophète Mahomet, les Arabes triomphent de l'armée byzantine sur les rives du Yarmouk. Cette victoire ouvre aux Arabes la conquête de la Syrie et de la Palestine.

637 (avril)
Le patriarche d'Alexandrie, Kyros, est nommé gouverneur d'Égypte.

645
Une ultime tentative pour conquérir l'Égypte par les armées arabes se conclut par un échec désastreux, malgré quelques succès initiaux prometteurs.

656-661
Guerre civile musulmane entre Mu'âwiya et Âli.

674-678
Premier siège de Constantinople par les Arabes et défense héroïque de Constantin IV. Première utilisation du feu grégeois dont le secret est farouchement gardé par les Byzantins.

688-689
Expédition impériale contre les bulgares.

717-718
Second siège de Constantinople par les Arabes.

730-787
Première controverse iconoclaste. Rome s'émancipe de plus en plus de l'Empire et le Pape se rapproche des rois Lombards et Francs.

745
Abû al-Abbas envoie une ambassade à Byzance pour négocier une alliance contre le califat omeyyade, valet de l'Empire sassanide. Constantin V accepte l'alliance, à la surprise de tous.

749 (mai)
Les Byzantins de Constantin V et les Abbassides remportent une victoire décisive au sud de Mossoul contre les Omeyyades.

751
L'exarchat de Ravenne est conquis par les Lombards.

753
Siège de Ctésiphon. Fondation de l'empire sassanide d'Orient.

En 468, une expédition militaire fut envoyée contre les Vandales. L'habileté du roi des Vandales, Genséric, et l'incapacité absolue du commandant en chef impérial, Basiliscus, concoururent à faire échouer lamentablement l'entreprise malgré l'imposante supériorité de nos forces.

À la mort de Léon I en 474, son gendre Zénon prit sa succession. Dès janvier 475, une conspiration le privait de sa couronne. Les conjurés n'ayant pas trouvé de meilleur candidat au trône que Basiliscus, Zénon rentra en possession du pouvoir suprême vingt mois plus tard, et le conserva jusqu'à sa mort, malgré de nombreux complots et de graves guerres civiles.

En 482, la publication de l'Hénotikon, édit d'Union (une tentative de compromis religieux pour satisfaire les partisans de Chalcédoine et les monophysites), causa un schisme avec l'Église de Rome, schisme qui devait durer 35 ans.

L'avènement d'Anastase en 491 marqua la fin de la domination isaurienne. Il fallut toutefois mener une guerre en règle contre les Isauriens avant de briser leur résistance (498). La tension religieuse entre les orthodoxes et les monophysites s'exacerba, le règne d'Anastase ne fut en définitive qu'une succession de révoltes et de guerres civiles.

À la fin du V[e] siècle et au début du VI[e], l'Empire se retrouva dans un état de crise redoutable : avec la reprise du conflit avec les Perses, les incursions des Slaves et des Avars au sud du Danube, et surtout dans Constantinople même les querelles entre les factions de l'hippodrome, les Bleus et les Verts.

Les Bleus représentaient en grande partie le parti des grands propriétaires terriens et la vieille aristocratie gréco-romaine, tandis que les Verts représentaient le commerce, l'industrie et le service public. Peu à peu, les Bleus furent associés à l'orthodoxie religieuse, les Verts au monophysisme. L'Empereur Anastase tenta de rester impartial, mais son attirance instinctive vers le monophysisme l'entraîna dans le camp des Verts.

Le règne de Justinien (518-565)

L'accès au pouvoir de Justin puis de Justinien fut le résultat d'une intrigue de palais obscure, comme il y en eut plein d'autres après. Ni Justin, comte des excubiteurs - un corps de garde d'élite - ni son neveu Justinien avaient un quelconque droit sur l'Empire, mais ils surent s'imposer, et donner une nouvelle vigueur à l'Empire. Je suis fier d'avoir acheté, il y a quelques années dans un marché à Bagdad, une statue représentant ce fier empereur, qui sut restaurer la puissance de notre empire.

Mais l'Empereur Justinien, de par son despotisme ombrageux et jaloux, sa vanité puérile, son activité brouillonne, sa volonté indécise et faible, m'apparaît comme un souverain assez médiocre. Heureusement qu'il était le représentant éminent de deux grandes idées : l'idée impériale et l'idée chrétienne. Je considère comme heureux qu'il ait pu trouver dans les cours de l'Hippodrome une femme aussi avisée, une actrice à la mode semble-t-il, que Théodora, la fille d'un gardien d'ours, et qu'il l'épousa. Elle gouverna l'empire autant et peut être mieux que Justinien, qui malheureusement lui survécut.

Gouvernant au nom de son oncle Justin, Justinien mit tout en œuvre pour se réconcilier avec Rome et de mettre fin au schisme avec Rome, en persécutant furieusement les monophysites pour donner au pape des gages de son zèle orthodoxe. En 525, il ménagea au pape Jean, le premier des pontifes romains à visiter Constantinople, une réception triomphante. Et ainsi il préparait les grands desseins qu'il devait réaliser, lorsqu'en 527, la mort de Justin lui donna la plénitude du pouvoir.

Plusieurs hommes dans l'entourage de Justinien ont contribué aux succès de ses réformes. Le juriste Tribonien conduisit la monumentale codification du droit (529-533). Le préfet du prétoire, Jean de Cappadoce, a assumé la part la plus importante du travail d'administration (rationalisation de la collecte des impôts, campagne stricte contre la corruption, réduction du pouvoir des officiels dans les provinces). Cependant, sa dépravation morale soulevait le mépris de tous.

En janvier 532, éclata la sédition Nika en rébellion de la politique indépendante de l'Empereur, pour exiger le renvoi de Jean de Cappadoce. Ce fut l'explosion de violence la plus grave jusque-là, et à son issue la moitié de la ville était brûlée ou détruite. La révolte fut matée par Bélisaire et Narsès. Il incombait maintenant à l'empereur et au peuple de reconstruire Constantinople, et que ce soit plus grandiose et impressionnant qu'auparavant. Justinien maintint Tribonien et Jean de Cappadoce à leur poste, et chargea Anthémios de Tralles et Isidore de Milet de la reconstruction de Sainte Sophie, ce qui fut achevé en décembre 537.

Pour préparer la reconquête des territoires romains en Occident, Justinien, surnommé par plusieurs de ses courtisans l'Empereur qui ne dort jamais, signa en 532 un traité de paix éternelle avec le roi Sassanide Khosrô (531-579), en échange du paiement d'un énorme tribut d'or tous les ans (la guerre ayant repris avec les Perses entre 528 et 531).

Bélisaire conduisit la reconquête de l'Afrique avec la prise de Carthage en 533, et récupéra ainsi les trésors rapportés de Rome par Genséric en

455. Puis, après la célébration de son triomphe à Constantinople, Justinien l'envoya reconquérir l'Italie en 535. La Sicile fut de nouveau nôtre en 535, Naples et Rome en 536, et Ravenne en 540. Ces triomphes successifs suscitèrent la jalousie de l'impératrice : Bélisaire fut envoyé sur le front perse puis limogé en 542.

Les années 540 marquèrent l'Empire, affecté par une série de catastrophes et de revers sur tous les fronts : reprise du conflit avec les Perses (prise d'Antioche), épidémie de peste en Égypte, en Asie Mineure, en Syrie et dans les Balkans en 541, enlisement de la guerre en Italie (Bélisaire et Narsès n'arrivant à vaincre les Ostrogoths qu'en 552). L'Italie, qui avait beaucoup souffert du conflit, devint une province marginale de l'empire.

L'empire suite aux reconquêtes occupait un territoire plus étendu qu'il était nécessaire de protéger avec une armée aux effectifs réduits, notamment contre les Slaves (558-559) ou contre les Perses (562). Des traités de paix furent assez souvent négociés à prix d'or. Justinien mourut en 565, et laissa le trône à son neveu Justin II.

À mon sens, si Justinien était mort après la fin de la reconquête de l'Italie, il aurait été sincèrement pleuré, pour l'œuvre de reconquête effectuée. Mais il refusa obstinément jusqu'à sa mort de déléguer son autorité, alors qu'il ne possédait plus ni la capacité ni l'appétit de l'exercer lui-même.


Buste de l'empereur Léon

Les successeurs de Justinien (565-610)

À la mort de Justinien en 565, financièrement et militairement, l'Empire était épuisé. Sur toutes les frontières montaient à l'horizon des périls redoutables : en Italie avec l'invasion des Lombards (578-582), les raids des Avars et des Slaves sur les cités des Balkans (vers 580) de Thessalonique jusqu'à Athènes, en Orient les Perses. La folie du successeur de Justinien n'arrangea pas les choses : persécutions contre les monophysites (mais sans exécutions ou tortures, juste une absence de reconnaissance) et reprise du conflit avec la Perse, pour venir au secours des chrétiens de Persaménie révoltés contre les Perses.

Tibère son successeur mit un terme aux persécutions contre les monophysites, accrut les pouvoirs tant du Sénat que des factions du cirque, et renforça l'armée par un corps d'élite de 15 000 guerriers. Il allégea tant et plus les impôts qu'il fut très populaire auprès du peuple. C'est sans doute une bénédiction pour notre Empire qu'il a succombé à un plat de mûres, dont on dit qu'il était empoisonné, car l'Empire n'aurait pas survécu face à tant de largesses sur une longue période !

Son successeur Maurice fut beaucoup plus précautionneux des finances publiques. Il réorganisa la carte administrative de l'empire, incorporant des possessions impériales dispersées dans un système de provinces très amélioré, en créant notamment deux exarchats, à Ravenne et Carthage, les principaux postes avancés de l'autorité impériale en Occident, avec des exarques ayant le pouvoir absolu sur l'armée comme sur l'administration civile. En installant Khosrô II sur son trône (591), il obtint la signature d'un traité de paix aux termes duquel l'Arménie Perse et la Mésopotamie Orientale revenaient à Byzance.

Malheureusement, la crise intérieure gâta tout. L'aristocratie relevait la tête, les tendances séparatistes des provinces se manifestèrent, de même que les factions du cirque. Et comme le gouvernement était impuissant à rétablir la situation financière, le mécontentement ne fit que s'accroître, aggravé encore par la désorganisation administrative et les mutineries de l'armée. La politique religieuse rendit plus aigu encore le malaise général. Après un essai de tolérance, il fut nécessaire de recourir à la persécution pour régler le problème des dissidents. Maurice put y mettre un terme pour un temps, mais le conflit qu'il

755-812
Les Bulgares s'emparent de la majeure partie de la partie européenne de l'Empire byzantin (qui ne garde que la Grèce et les côtes).

762
Fondation de Bagdad, sur base d'une ancienne cité sassanide.

787
Concile de Nicée II. Condamnation de l'iconoclasme.

800 (Noël)
Couronnement à Rome de Charlemagne en tant qu'empereur d'Occident par le pape Léon III.

802
L'impératrice Irène, qui avait proposé un contrat de mariage avec Charlemagne, est détrônée et exilée à Lesbos.

811
Les Bulgares, commandés par le sinistre Kroumn, infligent une sévère défaite à l'Empire byzantin à Pliska. Mort de l'empereur Nicéphore I.

812
Signature du traité d'Aix-la-Chapelle, reconnaissant l'existence d'un Empereur d'Occident, en échange de terres revenant à l'Empire byzantin : Venise et sa province, l'Istrie et la Dalmatie.

813-843
Seconde controverse iconoclaste.

829-842
Règne à Constantinople de l'empereur Théophile. Les liens avec le califat abbasside sont renforcés.

835
Les anciens cultes interdits depuis Théodose réapparaissent un peu partout en Europe et en Asie.

842-867
Règne de Michel III dit l'Ivrogne à Constantinople.

843
Renouvellement de la condamnation de l'iconoclasme, sur injonction de la régente Théodora.

848
Un homme se proclamant l'héritier des anciens pharaons fédère une armée en Basse-Égypte pour lutter contre l'occupant toulounide.

y eut entre le patriarche de Constantinople Eutychius et le pape Grégoire le Grand à propos de la résurrection des corps raviva les rancunes anciennes entre l'Orient et l'Occident.

Malgré ses réelles qualités, Maurice, par son économie rigide, fut profondément impopulaire. Le relâchement de l'autorité politique facilita le succès de la révolution militaire qui mit Phocas sur le trône (602). Comment a-t-on pu laisser un tyran pareil accéder au trône ? Les qualificatifs d'hideux, d'ivrogne, de débauché lui convenaient parfaitement. C'est lui qui introduisit à Byzance, et ce n'est clairement pas quelque chose dont on peut être fier, le chevalet, l'énucléation et d'autres mutilations qui devaient jeter une ombre sinistre sur les années à venir. Il commença sa sinistre domination en exécutant Maurice et ses fils.

Khosrô II, se posant en vengeur de Maurice, reprit la guerre, voyant une opportunité de regagner ce qu'il avait perdu douze ans plus tôt. Les Perses conquirent la Mésopotamie, la Syrie, l'Asie Mineure. En 608, ils étaient à Chalcédoine, en face de Constantinople. À l'intérieur, les révoltes, les conspirations, les émeutes se succédaient ; l'empire tout entier demandait un sauveur.

Le règne d'Héraclius (610-630)

À l'heure où l'anarchie prévaut, il y a toujours un homme pour conjurer le sort. Beaucoup pensaient que la chute de l'Empire était inévitable, et que les Perses seraient les ultimes vainqueurs d'une confrontation durant déjà depuis plusieurs siècles. Héraclius, le fils de l'exarque régnant à Carthage, rassembla une flotte de navires considérable, prit Alexandrie puis Thessalonique avant de faire voile vers Constantinople.

Il bénéficiait de nombreux soutiens à la capitale, et il ne fut pas surprenant que Phocas le mal couronné soit déféré devant lui. Enclin à peu de clémence, Héraclius donna ordre de l'exécuter, ainsi que tous ses fidèles. Mais il héritait d'une situation désespérée, et beaucoup craignaient qu'il soit le dernier Empereur de Constantinople.

Les provinces de l'Empire tombaient les unes après les autres. Damas et Jérusalem tombaient aux mains du général perse Shahrbaraz, qui fit envoyer la Vraie Croix et autres reliques de la Crucifixion (dont la sainte lance et l'éponge) - insulte suprême - à Ctésiphon, capitale de l'Empire perse. La Palestine (en 614) et l'Égypte (en 619) devinrent des provinces perses.

Héraclius réorganisa l'armée romaine avec une grosse contribution de l'Église orthodoxe, et lança une campagne audacieuse de contre-attaque, qui suscita l'admiration même de ses ennemis. Il prit à revers les Perses en Mésopotamie (624) puis effectua la reconquête de l'Asie Mineure (625). En 626, Héraclius fut lui-même pris à revers, mais il sut habilement négocier l'alliance des Khazars. Khosrô II chargea Shahrbaraz de l'assaut contre Constantinople en coordination avec les Avars. Les renforts envoyés par Héraclius et la résistance des assiégés, galvanisés par le patriarche Serge, contribuèrent à l'échec du siège.



L'objectif d'Héraclius était de lancer une attaque contre Ctésiphon. Les deux armées se rencontrèrent à Ninive en avril 627. Des deux côtés, il était certain que c'était la bataille finale qui déciderait de l'issue des deux empires. Les Perses étaient découragés par leurs défaites successives : il aurait paru logique que ce soit Héraclius qui sorte vainqueur de la bataille et poursuive l'offensive en direction de Ctésiphon.

Cela ne se passa pas comme prévu. Héraclius, le sauveur de Constantinople, tomba en pleine bataille, ainsi que le général perse, Razatès. Ce dernier défia soudainement Héraclius en plein combat. La bataille se termina sans vainqueur ni vaincu, les frontières entre les deux empires restant les mêmes. Une semaine après, ce fut au tour de Khosrô II de disparaître, assassiné. Le pourquoi de ces deux disparitions reste pour moi un mystère total.

Ce fut le signal d'une terreur sanglante qui s'agita tant à Constantinople qu'à Ctésiphon. Notre empire ne reposait que sur les frêles épaules de l'héritier d'Héraclius, Constantin III, qui fut couronné à Pâques 627. Il était assisté par le patrice Niketas, l'un des cousins d'Héraclius.

Ce dernier conduisit en septembre 627 une flotte de navires pour libérer l'Égypte et la Palestine de l'emprise perse. Il fit le siège d'Alexandrie, qui tomba au bout de deux mois, et l'ensemble des deux provinces furent recouvrées par l'empire au début du mois de mars 628.

La guerre entre les deux empires avait brutalement stoppé, remplacée par une terreur insidieuse qui vit tomber de nombreux proches de la famille impériale. Constantin III fut la cible de l'un de ces assassins en avril 629. Et il ne dut sa survie qu'au sacrifice du patrice Niketas.

À Ctésiphon, la mort de Khosrô II déclencha une guerre des prétendants, ce qui permit au jeune Constantin d'affermir son pouvoir et sécuriser la capitale face à ces mystérieux assassins. En novembre 630, Shahrbaraz, l'ancien général de Khosrô II, réussissait à prendre le pouvoir à Ctésiphon et à le garder.

Nul ne sait ce qui se serait passé si Héraclius avait survécu à la bataille de Ninive, tout comme nul ne sait ce qui se serait passé si Khosrô II avait survécu. Peut-être Héraclius aurait-il pu réduire à néant le rival perse, mais qu'aurait donné la confrontation avec les Arabes ?

L'invasion des Arabes (630-641)

En 622, le prophète Mahomet, issu du clan hachémite de la tribu des Qurayshites, fuyait La Mecque pour une ville plus amicale, Médine. Il y imposa peu à peu sa doctrine incorporant et réinterprétant des éléments bibliques et assit son pouvoir militaire à la faveur de razzias contre les caravanes mecquoises et d'expéditions contre les tribus ou les cités hostiles.

En 630, il prit le contrôle de Médine. Il mourut en 632, et son successeur, le calife Abû Bakr, le plus proche lieutenant du Prophète, poursuivit les razzias vers le nord, profitant de l'affaiblissement des deux empires après la fin de la guerre perse et de la présence de nombreux Arabes dans les provinces frontalières.

L'appel à la guerre sainte coranique contre les infidèles, tout comme la promesse de butin, rassembla les compagnons des premières années comme les convertis récents. Inexplicablement, face à l'Empire sassanide, ils connurent des échecs retentissants : d'abord à Qâdissiya en 637 face aux armées du général Rostam Farrokhad, puis six années plus tard à Néhâwend face aux armées de Yazdgard III, que beaucoup prophétisaient être le dernier Sassanide. Ce dernier, magnanime, leur accorda des terres en Asie Mineure, non loin de notre Empire. Les Arabes devenaient les vassaux des Sassanides. La capitale du califat fut d'abord située à Médine, avant d'être déplacée à Damas sous les Omeyyades.

Ce qui s'est passé est pour moi totalement inexplicable. Je n'ai aucune explication à fournir. Beaucoup se sont échinés avant moi à découvrir ce qui s'était réellement passé à Qâdisiyya puis à Néhâwend, mais sans succès. La puissance des musulmans était intacte, puisqu'ils avaient réussi à conquérir nos provinces de Syrie et de Palestine, avec la bénédiction de leurs nouveaux maîtres.

Je le martèle, l'Empire sassanide aurait dû être emporté par la déferlante des Arabes. Ceux-ci étaient mieux armés, plus nombreux, et bénéficiaient de l'avantage du terrain, grâce à des Perses ayant renoncé à suivre le Roi des Rois, et s'étant sincèrement convertis au nouveau culte. Les Arabes avaient leur foi pour eux, et pourtant ils échouèrent systématiquement, sauf pour les batailles mineures, qu'ils remportèrent aisément.

La lignée d'Héraclius (630-711)

Héraclius n'était plus, et son successeur Constantin III, qui n'a régné qu'une quinzaine d'années, lutta courageusement contre les Arabes, en réorganisant les armées. Il sut nommer des seconds efficaces pour l'assister - le patrice Niketas pour protéger Constantinople des Arabes, Valentinos, le commandant de l'armée d'Orient, et le patriarche d'Alexandrie, Kyros. Ce dernier fut

860
Première attaque des Rus contre Constantinople.

862
Cyrille et Méthode envoyé en Moravie pour assurer la conversion des Slaves.

863 (janvier)
Le patriarche de Constantinople Photios est excommunié et déposé par le pape Nicolas I[er], qui affirme que le principe de sa juridiction personnelle l'emporte sur les synodes constantinopolitains. Le schisme a pour principale cause une querelle de juridiction à propos de la Bulgarie. Le pouvoir impérial se range derrière Photios.

864
Baptême de Boris, Khan des Bulgares.

866 (26 mai)
Couronnement de Basile I, co-empereur byzantin.

867 (23 septembre)
Assassinat de Michel III. Basile I devient le seul empereur de l'Empire byzantin.

867 (25 septembre)
Le patriarche de Constantinople Photios est déposé par Basile en faveur d'Ignace, pour faciliter les relations entre Constantinople et la Papauté.

nommé en avril 637 gouverneur d'Égypte, à titre exceptionnel et en raison de la menace représentée par les Arabes.

La reconstruction de l'Empire commença par une cruelle défaite, à Yarmouk, où des milliers de nos soldats furent tués. Cette défaite livra la Syrie et la Palestine tout entière aux musulmans, à l'exception notable d'Antioche, qui resta notre. Après un siège de six mois en 638, Jérusalem se rendit. Les musulmans conduisirent également le siège d'Alexandrie en 640, qui fut un échec, grâce au soutien des peuples berbères et d'une petite flotte de navires envoyée par Constantinople. Il était dit que l'Égypte, principale pourvoyeuse de blé et d'impôts pour l'État, resterait une province de notre empire.

Constantin III mourut de maladie le 25 mai 641. Je ne crois absolument pas à cette version. Je pense au contraire que Constantin III a été victime d'un complot, peut-être tendu par l'Impératrice douairière Martine, pour placer sur le trône son fils Héraclonas, le fils de l'inceste. Mais le peuple de Constantinople en avait assez des ambitions et de l'arrogance de Martine. À l'été 641, en réponse à des manifestations de plus en plus insistantes, Héraclius, le fils de Constantin, âge de 11 ans, fut couronné empereur sous le nom de Constant II. Martine et Héraclonas, auxquels on coupa le nez, furent exilés à Rhodes.

Plus que son père, Constant II agissait avec détermination pour sauver ce qui pouvait encore l'être. Il commença par régler les querelles religieuses en considérant qu'elles n'avaient jamais existé. Pire, pour faire montre de sa détermination sans failles, alors même que le pape Martin exigeait une réponse claire sur la condamnation du monothélisme - un compromis du monophysisme, il le fit arrêter sous le motif de conspiration contre l'Empereur. Le pape, fort de ce traitement « impérial » parmi les meurtriers et autres criminels, ne subit pas longtemps les affres de la prison : il fut banni en Crimée où il y mourût en septembre 655.

Plus que jamais, le péril musulman, aiguillé avec talent par les Sassanides, constituait le danger absolu pour Byzance. En 645, le général Amr, déjà présent cinq années plus tôt lors du siège d'Alexandrie, renouvela sa tentative. Il y réussit, grâce à des complicités intérieures, mais il ne put tenir la campagne. Aussi, il fut forcé de se retirer l'année suivante, sous la pression d'une flotte de navires commandée par le strategos Manuel. Tirant les leçons des expéditions maritimes du strategos Manuel, les musulmans décidèrent de se doter d'une marine. Ce rôle fut dévolu au gouverneur de Syrie, Mu'âwiya, qui n'allait pas tarder à détrôner le calife.



La guerre civile musulmane en 656 entre Mu'âwiya et Âli nous a fourni un répit, mais celui-ci fut hélas de courte durée. La victoire de Mu'âwiya en 661, puis l'assassinat de Constant II en Sicile sept années plus tard nous montra largement que les musulmans, et derrière eux les Perses, étaient une nouvelle fois prêts à l'affrontement.

Il est heureux que Constantin IV, qui était un grand meneur d'hommes et un homme d'état avisé, pût contrecarrer l'assaut contre Constantinople, un assaut qui dura quatre longues années (674-678). Ils furent repoussés grâce à l'utilisation d'une nouvelle arme, le feu grégeois, qui incendia la flotte arabe.

Il est à porter au crédit de l'Empereur d'avoir su régler définitivement le problème du monothélisme, par la convocation d'un concile à Constantinople. Mais je regrette personnellement qu'il soit mort jeune de dysenterie. Il laissa un empire plus fort et plus uni que jamais depuis le début du siècle.

Le règne de Justinien II (685-711)

Le successeur de Constantin IV, Justinien II avait toutes les qualités pour devenir un bon souverain. Il était intelligent et énergique, mais malheureusement il avait aussi hérité de ce grain de folie qui avait assombri les dernières années de Constant II.

Pourtant, le début du règne avait été assez prometteur, avec des expéditions militaires réussies en Arménie, en Géorgie et en Syrie, ce qui poussa le calife Abd Al-Malik à négocier une trêve exceptionnelle avec Constantinople (689), les prémices sans doute d'une paix durable que nous connaîtrions ultérieurement avec le califat abbasside. La trêve ne dura que deux courtes années.

Justinien ne sut pas exploiter ces victoires, et se lança dans une grande expédition militaire contre les Slaves. L'expédition fut un désastre, conduisant à la perte de l'Arménie. Il chercha à obtenir un grand succès sur les questions religieuses (le « Quinisexte »), mais cela fut refusé à Rome. La rage de Justinien face à ce refus fut considérée comme la « rage de trop » pour ses sujets. Souverain impopulaire, des aristocrates mirent sur plan une conspiration pour le déposer (695). Il subit l'abominable pratique du rhinokapia (l'ablation du nez) - une pratique en vigueur depuis Héraclius pour empêcher toute prétention de sa

part au trône (en vertu du principe que les Empereurs se devaient d'être dénués de toute imperfection physique apparente), et fut exilé à Cherson.

Justinien ne resta pas longtemps prisonnier, et réussit à obtenir l'aide des Khazars pour reconquérir son trône (705), ne montrant aucune pitié envers ceux qui l'avaient trahi, et au premier chef les deux empereurs qui l'avaient supplanté. Avec lui revinrent les Khazars, son épouse qu'il couronna impératrice de Constantinople, et son fils. Quelle honte pour nous, l'impératrice était une Barbare, de même que son fils ! Avec de telles mésalliances, je ne suis pas surpris de la nouvelle révolte qui éclata six années plus tard, ce qui mit un terme définitif à son règne et sa vie.

Je dois toutefois reconnaître que le règne de Justinien ne fut pas un désastre total, à l'opposé de celui de Phocas. Il sut renforcer considérablement les défenses de l'Empire, améliora les relations avec les Arabes et les Bulgares, et laissa enfin l'Empire en excellents termes avec l'Église de Rome. À ce jour, il fut le dernier empereur à recevoir un pape avec tous les honneurs dans notre capitale. Mais il fut violent, extrêmement violent. Peut-être doit-on chercher une explication au visage hideux qu'il était contraint à montrer au monde, c'est une explication plausible, mais en aucun cas une excuse suffisante.

L'iconoclasme et le conflit arabe (717-775)

Quand Léon III l'Isaurien accéda au trône, Constantinople avait eu pas moins de sept empereurs en vingt ans, et quatre des règnes s'étaient terminés dans le sang. Le nouvel empereur, se doutant que les musulmans, poussés en cela par les Sassanides, n'allaient pas tarder à repasser à l'offensive, prit des mesures de protection pour la défense de la capitale.

Lorsque le siège de Constantinople débuta à l'été 717, Léon III était prêt. Le siège fut particulièrement dur, spécialement pour les assiégeants, car les combats se poursuivirent durant l'hiver. Les Byzantioi résistèrent, grâce à l'utilisation du feu grégeois, mais le coup de grâce porté aux Arabes le fut par une armée de Bulgares, qui considéraient que si Constantinople devait être prise, cela devait l'être par eux.

Léon III l'Isaurien ne dut cependant pas toute sa gloire dans cette victoire décisive, mais dans le conflit de l'iconoclasme qu'il suscita. Ayant été inspiré par des exemples juifs et musulmans, Léon III interdit l'usage des icônes, considérant que cela était une pratique idolâtre, et prononça en 730 un édit contre les images qui devaient toutes être détruites. Manifestations divines pour les uns, idolâtrie pour les autres, Léon III, et plus encore son fils Constantin V, leur attribuait les défaites passées de l'Empire.

Cela suscita une violente opposition au sein de l'Empire, et le pape Grégoire II s'exprima contre l'iconoclasme, ce qui provoqua la fureur de l'Empereur. Le pape Grégoire III, alla encore plus loin, décrétant l'excommunication sur tous ceux qui poseraient leurs mains impies sur des objets sacrés. L'hostilité était donc irrémédiablement de mise entre les Églises d'Orient et d'Occident. Cette hostilité eut une conséquence immédiate pour notre Empire : la perte en 751 de l'exarchat de Ravenne, conquis par les Lombards. À peine cinq années plus tard, l'ancien exarchat fut reconquis par les Francs, qui instituèrent ensuite le pape comme souverain unique de l'ancien exarchat.

Constantin V maintint l'interdiction des icônes, mais il attendit douze ans - le temps nécessaire pour tenir fermement en main le pouvoir pour convoquer un concile (février 754), en évitant soigneusement d'inviter les représentants des sièges d'Alexandrie, d'Antioche et de Jérusalem, dont les patriarches s'étaient tous prononcés en faveur des images. Il n'y eut bien évidemment aucune invitation envoyée à Rome. Les conclusions du concile ne furent guère surprenantes : la condamnation des icônes de la Vierge et des Saints, vues comme de l'idolâtrie païenne.



Il fit des moines, les défenseurs les plus acharnés du culte des icônes, ses principaux adversaires. Ceux-ci furent persécutés (souvent jusqu'à ce que mort s'ensuive). Les prisons se remplirent de nombreux moines récalcitrants. L'une des premières mesures contre le monachisme fut l'interdiction de recruter des novices. Ils furent ensuite obligés de rompre leurs vœux, de prendre l'habit laïc puis d'abandonner leurs monastères qui seraient alors transformés en casernes. Certains furent même attribués à des laïcs, grands dignitaires ou hommes de guerre, avec pleine jouissance des revenus de ceux-ci. Ces persécutions, non appliquée partout, furent arrêtées après la mort de Constantin V (775) par son successeur Léon IV. Et il n'y eut plus, même lors de la seconde période iconoclaste, de violente campagne anti-monastique.

Le règne de Constantin V fut tellement assombri par les querelles iconoclastes que l'on oublie souvent les grandes victoires de ce combattant courageux, brillant tacticien et grand meneur d'hommes. Ses campagnes contre les Bulgares ont suscité l'admiration, et ce même encore aujourd'hui. Mais il est plus encore considéré - et nos alliés Abbassides sont d'accord - pour son rôle déterminant dans le grand conflit des Arabes.

Pendant plus d'un siècle, le califat de Damas avait été le vassal loyal des Sassanides. Rares avaient été les années où il y eut paix ou trêve entre Damas et notre Empire. Le califat omeyyade était considéré par beaucoup de musulmans comme le bras armé des Sassanides, et beaucoup considéraient que cela devait cesser.

La récente défaite du califat omeyyade face à Constantinople fit évoluer les mentalités, et beaucoup de musulmans prirent conscience qu'il était possible de se libérer du joug sassanide. La première révolte eut lieu en mai 735, en Syrie, et elle fut matée dans le sang. Il y eut d'autres révoltes par la suite, le mouvement s'intensifiant de plus en plus. En 745, Abû al-Abbas (un arrière-petit-fils de l'oncle de Mahomet), constatant que la victoire omeyyade était à portée de mains, prit une décision désespérée qui aurait toute chance d'être mal vue par nombre de fidèles : envoyer une ambassade à Constantinople, pour obtenir coûte que coûte l'aide des chrétiens dans le conflit.

L'Empereur reçut les ambassadeurs, et de manière inexplicable, décida de les recevoir en audience privée. Je ne sais pas ce que les ambassadeurs ont pu lui raconter, car cela n'a jamais été retranscrit dans les archives officielles. Peut-être mon seigneur et maître Basile I connaît le contenu exact de cet « entretien », il faudra que je le lui demande. Mais je ne suis pas sûr qu'il veuille me répondre, c'est un « secret d'État », dira-t-il probablement.

Sans fournir d'explications sur sa décision, Constantin V apporta en audience publique son plein soutien aux Abbassides dans leur guerre sainte contre les Omeyyades. Il y eut de nombreuses protestations sur ce soutien, qui selon beaucoup de nobles et de courtisans présents ce jour-là, nous coûterait un jour ou l'autre beaucoup.

Ainsi, en dépit des protestations véhémentes des sujets de Constantin, une armée d'élite de 15 000 hommes s'engagea aux côtés des Abbassides commandés par Abû al-Abbas. Il y eut plusieurs batailles contre les Omeyyades, mais la bataille décisive eut lieu en mai 749 au sud de Mossoul, au confluent de la rivière Zâb et du Tigre.

Notre camp fut victorieux. Il y avait la force des armes de notre côté, et je le souligne, les Arabes avaient la force des armes de leur côté à Qâdissiya et Néhâwend. Je l'ai déjà écrit, pourquoi ce qui s'est passé à Qâdissiya et à Néhâwend ne s'est pas reproduit à Mossoul ? Je ne comprends pas. Quoi qu'il en soit, il fallait poursuivre notre avantage, et mettre un terme à la domination honnie des Sassanides.

En avril 753, nos armées ont conduit le siège de Ctésiphon, l'insolente capitale qui avait défié pendant cinq siècles notre Empire. Là encore, nous avons obtenu la victoire. Malgré la résistance acharnée des Immortels du roi des rois de l'époque et l'intervention de machines de guerres inconnues jusqu'alors, nos forces finirent au terme de longues années par renverser les Sassanides. Le roi perse avait pu s'enfuir quelques années auparavant mais de sa cité il ne resta plus que des ruines... On y retrouva la Vraie Croix et elle fut ramenée à Jérusalem. Malgré la mort du roi des rois peu après la fin du siège, son successeur, un certain Khosrô V, sut ériger une défense suffisamment solide, empêchant ainsi la chute de son royaume.

En 760, les Abbassides et les Sassanides signèrent un traité qui garantissait la paix jusqu'au retour de l'astre que les Perses nomment le feu de Gangesh. Cette étoile toujours en mouvement disparaît de la voûte céleste pour réapparaître au bout de 135 ans. Bien que nous Romains répugnions à l'idée d'utiliser des tours d'astrologues pour sceller une trêve aussi importante, les Abbassides se plièrent aux exigences des mystérieux émissaires du roi des rois sassanide. Dans la foulée, le nouveau calife abbasside, Al-Mansur, fonda sa nouvelle capitale Bagdad non loin des ruines de Ctésiphon en 762. Durant tout ce temps, nous dûment combattre une campagne de diffamation et de désinformation (sans doute orchestrée par les Sassanides) qui racontait à tous que la cité de Ctésiphon ne fut pas détruite et que le siège de la ville durait toujours depuis plus de dix ans.

Pure calomnie que tout cela, car la décision de brûler la terre de la capitale maudite fut prise par le basileus lui-même. Son dégoût fut tel qu'il ordonna au calife abbasside d'interdire la région autour de Ctésiphon à toute personne, salant les champs fertiles et détournant même une partie du fleuve. Aujourd'hui encore le calife est fidèle à sa mission et personne ne peut aller se rendre sur le lieu de la cité. Aussi personne n'a-t-il pu voir de près les ruines de la cité qui osa défier notre Empire.

Quant aux fuyards omeyyades, ils semèrent le trouble sur leur passage en Égypte et au Maghreb. Je crois qu'ils sont allés jusqu'en Espagne et au Maroc où ils se sont conquis un royaume. Je ne crois plus qu'ils soient les séides des Sassanides, ils sont bien trop loin maintenant de leur sphère d'influence.

Il fallut bien une trentaine d'années pour rétablir la paix dans les provinces d'Égypte et du Maghreb (à l'exception du Maroc, définitivement perdu), et dans cet effort de guerre, l'aide des Berbères de la Reine Kahena, établis non loin de Carthage, fut loin d'être négligeable.

Le règne d'Irène (775-802)

Le successeur de Constantin V, Léon IV n'a pas laissé une grande marque dans notre histoire, si ce n'est qu'il a tenté d'apaiser les tensions liées à la querelle des Images. Il avait en cela deux excuses valables : l'un était la maladie qui devait l'emporter, l'autre était son épouse Irène. C'était une intrigante et une hypocrite, consumée d'ambitions et assoiffée de pouvoirs.

Lorsque son époux Léon IV fut terrassé par une violente fièvre à l'été 780, laissant un fils de dix ans, Irène se proclama régente, et régna effectivement au cours des onze années qui suivirent, déjouant avec adresse les tentatives de mutineries ou d'insurrections la visant. Étant partisane de l'utilisation des icônes, elle estimait nécessaire de rétablir les relations avec Rome.

Les querelles autour des icônes étant toujours vivaces à Constantinople, la réunion du concile avec les délégués de Rome et des trois patriarcats orientaux en août 786 fut un échec. Pour éviter une nouvelle perturbation du concile, l'impératrice envoya les troupes trop promptes à se rebeller combattre contre les Bulgares, et des hommes fiables prirent place dans la capitale. En septembre 787, le concile se tint à Nicée. L'iconoclasme, qualifié d'hérésie, y fut condamné, en y apportant une précision substantielle : les icônes devaient rester des objets de vénération, et non d'adoration.

En 790, l'Impératrice se surpassa : elle considéra que son fils était immature et qu'elle aurait toujours un droit de préséance sur lui. Une mutinerie de palais régla la chose, et Constantin VI se retrouva vite seul Empereur, avec sa mère confinée dans son palais. Son règne personnel ne dura pas longtemps. Il gâcha vite ses chances, en insultant le calife Haroun al-Rashid, notre allié de circonstance, en le suspectant de collusion avec le souverain sassanide de l'époque, Khosrô VI. Il fit pire l'année suivante, en faisant montre de couardise sur le champ de bataille face aux Bulgares. Il rendit les pleins pouvoirs à sa mère l'année suivante, achevant de le décrédibiliser auprès de ceux qui l'avaient porté au pouvoir.

Pire, son divorce puis son remariage avec une des dames de la Cour lui firent perdre son dernier soutien : le vieux parti monastique. Il était dès lors sans défense face à sa mère, sa plus terrible ennemie, qui dans sa crainte que Constantin rétablisse l'iconoclasme, ou rompe l'alliance de fait avec les Abbassides, accepta que celui-ci soit énuclée. Quel crime ignoble que cette femme osa accomplir contre son propre sang ! Quelle humiliation !

Une autre humiliation sans pareille nous vint d'Occident, le jour de Noël 800, avec un parvenu couronné Empereur d'Occident, par le pape, qui s'est donné, par le biais de la fausse donation de Constantin (selon lequel le pape a la primauté sur les Églises d'Orient et l'*imperium* sur l'Occident), la charge de ceindre de la couronne impériale et le candidat choisi fut un Barbare, Charles dit le Magne. C'était pour nous un acte d'arrogance stupéfiant, mais aussi un sacrilège. Comme il n'y a qu'un seul Dieu au ciel, il ne pouvait y avoir qu'un seul souverain suprême sur terre.

En dépit de tous les sentiments que nous lui portions, Irène était notre Impératrice en titre.

Contrairement aux affabulations des Barbares, le trône n'était pas vide. Mais lorsque nous avons appris qu'Irène était prête à épouser un Barbare illettré, deux années après le « sacrilège », cela en fut trop pour ses sujets, conduits par l'ancien logothète du trésor, Nicéphore. L'Impératrice fut déposée puis exilée à Lesbos. C'en était trop, comment supporter sur le trône de Constantin ce Franc grossier avec ses ridicules chausses rouges à lanières croisées, parlant un langage incompréhensible et incapable même de signer son nom autrement qu'en utilisant un pochoir ?

Le temps des périls (802-829)

Le IXe siècle peut être considéré comme le siècle des catastrophes : fondation de l'émirat toulounide, perte partielle de l'Égypte et retour en puissance des Anciens Dieux.

La première catastrophe concerna directement nos alliés de circonstance les Abbassides. Notre alliance était vue par de nombreux musulmans comme impie. La révolte éclata soudainement lors de l'avènement du successeur du vaillant Haroun al-Rachid, Al-Amîn, au milieu de l'année 809. Cette révolte dura jusqu'à l'année 2 du règne d'Al-Mamûn, en avril 815. Al-Mamûn dit le Sanglant, écrasa cette révolte dans le sang non loin de Bagdad, et les survivants rebelles fuirent en Égypte, qu'ils n'eurent aucun mal à investir au bout d'une dizaine d'années, grâce à de nombreuses sympathies locales. À l'exception des riches terres du Delta, l'Égypte était désormais entre les mains de la dynastie sunnite des Toulounides. Le Caire, capitale de l'émirat toulounide, fut fondé au mois de mai 825.

Les Bulgares, qui souhaitaient depuis Léon III au moins nous prendre au piège passèrent à l'initiative en juillet 810, en prenant en embuscade dans les environs de Pliska l'armée commandée par notre Empereur Nicéphore et son fils Staurakios. Ils nous infligèrent une sévère défaite, et peu furent ceux qui purent échapper à la vengeance des Bulgares, commandés par le sinistre Kroumn.

Le beau-frère de Staurakios, Michel 1er Rhangabé n'était que peu qualifié pour devenir Empereur. Il fit donner des ordres pour que soit hâtée la signature du traité d'Aix-la Chapelle. Il y fut reconnu l'existence d'un Empereur d'Occident, en échanges de terres qui revenaient sous notre juridiction : Venise et sa province, l'Istrie et la Dalmatie. Ce qui me gêne dans ce traité, ce n'est pas tant que l'Empereur carolingien ait le même rang que le basileus, mais que lui et ses héritiers puissent prétendre à la succession à Constantinople.

Il n'est peut-être pas surprenant que, lors d'un nouvel affrontement contre les Bulgares, Léon, commandant les troupes arméniennes lors de la bataille de Versinicia en mai 813, ait abandonné avec ses troupes l'Empereur, et empêché une victoire décisive contre les Bulgares. Acclamé sur le champ de bataille, il s'imposa sans problème comme le nouvel Empereur à Constantinople. Léon V l'Arménien était avide de pouvoir certes, mais il pensait que l'Empire méritait mieux que Michel 1er Rhangabé. Ce dernier abdiqua, et se retira, sous le nom d'Athanase, dans un monastère sur l'île de Plati, où il y mourut en 845.

Léon l'Arménien fit en sorte de préparer Constantinople à un nouveau siège inévitable, cette fois-ci contre les Bulgares de Kroumn. Il n'y eut en définitive aucun siège, Kroumn le Bulgare étant victime d'une hémorragie cérébrale, et son fils, Omortag, fut dit-on plus occupé à réprimer une révolte de l'aristocratie bulgare plutôt que de suivre les projets de son père.

Hélas Léon V l'Arménien considéra que les défaites face aux Bulgares n'avaient qu'une seule explication : la condamnation de l'iconoclasme par l'Impératrice Irène. L'iconoclasme fut donc rétabli. Heureusement, il n'y eut pas de mesures draconiennes prises contre les adorateurs des icônes refusant de se soumettre. Seuls les opposants les plus véhéments furent mâtés, mais l'édit de 815 déchaîna une nouvelle vague de destruction d'icônes.

Alors que l'on pouvait s'attendre à un long règne pour celui qui avait bien œuvré pour la restauration d'un empire fort, cela ne fut pas le cas. Léon l'Arménien fut victime d'un complot, et exécuté sur ordre de Michel II l'Amorien. Les fils de Léon furent castrés, pour empêcher que ceux-ci puissent un jour réclamer le trône.

Ce règne ouvert par le sang fut meilleur que ce à quoi l'on s'attendait. Pas plus que son prédécesseur, et bien qu'iconoclaste, il ne s'intéressa pas aux querelles théologiques, ce qui lui valut une popularité générale dans les milieux ecclésiastiques. Il sut également faire face avec sang-froid à la tentative d'usurpation de Thomas le Slavonien, qui se fit passer pour Constantin VI. Il échoua dans sa tentative, et heureusement, puisqu'il fut exécuté sur ordre de l'Empereur en 824. Je ne sais pas qui a armé Thomas le Slavonien, est-ce les Bulgares (quoique j'en doute, vu l'attitude pacifique d'Omortag), le calife abbasside ou l'empire Carolingien. Je penche en faveur de cette dernière hypothèse, mais je n'ai aucune preuve.

Les dernières décennies (829-869)

Lors de la mort de Michel II, Théophile était basileus associé depuis huit ans. Contrairement à Michel, il était un intellectuel, féru de théologie, mais il avait aussi acquis une excellente formation militaire. Il avait pour habitude, comme Haroun al-Rachid à Bagdad, de se promener incognito dans les rues de Constantinople. Enfin, c'était un esthète et un mécène qui vouait un amour particulier à la culture musulmane, ce qui fit que sous son règne, les liens se resserrèrent avec le califat abbasside. Ce fut une bonne chose, en lumière de ce qui allait arriver au cours de la décennie suivante.

Je ne me l'explique toujours pas : pourquoi les anciens cultes qui avaient disparu il y a plus de trois siècles sous l'impulsion des Empereurs Théodose puis Justinien réapparaissent-ils maintenant ? Pourquoi entend-on parler, à partir des années 840 ou 850 d'un Pharaon de Thèbes et de son hostilité vis-à-vis de l'émirat toulounide ? Et il n'est pas le seul, j'ai entendu parler d'importantes communautés vouant adoration et vénération à Apollon, Poséidon ou encore Baal, et bien d'autres que je considère comme de faux dieux. Que s'est-il donc passé ? La fin du second iconoclasme, sous l'impulsion de la régente Théodora, passa presque sous silence, mais fut traitée de manière précautionneuse, pour éviter des réactions extrêmes des iconoclastes. Quelques mois après la mort de l'Empereur Théophile, au début de l'année 842, la condamnation de l'iconoclasme fut renouvelée.

Michel III l'Ivrogne ne régna jamais vraiment. Sa mère Théodora exerça d'abord la réalité du pouvoir avec l'aide du logothète du Drome Théoktistos. Il est malheureux que l'impératrice ait négligé totalement l'éducation de son fils qui devint rapidement un débauché.

Le règne personnel de Michel III commença par l'assassinat de Théoktistos, puis par la mise à l'écart de sa mère, enfermée dans un couvent en mars 856. En réalité, incapable de gouverner, il laissa le gouvernement des affaires à son oncle Bardas, qui se révélera très efficace : il assura la défaite des Rus en 860 lors du siège de Constantinople. Mais je soupçonne Bardas d'avoir voulu préparer son couronnement, et d'avoir préparé une conjuration pour se débarrasser de Michel III.

Notre empereur actuel est originaire de Macédoine. Il parle le grec avec un fort accent arménien. Ses qualités sont une force physique herculéenne et un don avec les chevaux. C'est sa capacité à maîtriser un des étalons de l'Empereur qui ont incité Michel à le prendre à son service, et cela arriva en 857.

Dès lors, la promotion de Basile fut rapide. Nommé grand chambellan, il devint l'ami plus que le serviteur de Michel. Il lui fit prendre conscience de la trahison de Bardas, et en échange il obtint de devenir basileus associé, un dimanche de Pentecôte 866.

Notre Empereur actuel fut très patient envers Michel. Il épousa la maîtresse de Michel, apprit les lettres, lui qui était illettré, le conseilla dans toutes les décisions importantes à prendre, l'encouragea à faire preuve de tolérance mais aussi de fermeté vis-à-vis des nouveaux cultes, et à s'intéresser un peu plus aux affaires du gouvernement. Mais peine perdue, Michel restait un perpétuel débauché et il ne pouvait le contrôler. L'empire semblait pour Basile comme parti à vau-l'eau. Finalement, notre empereur actuel prit conscience que le meilleur pour l'Empire était de se débarrasser de Michel, ce qui fut fait un jour de Septembre 867.

À l'heure où j'achève de rédiger cette histoire, il y a déjà tant de bonnes choses à apporter au crédit de notre nouvel Empereur, que je n'hésite pas à comparer avec notre très saint Constantin. J'approuve la déchéance de Photios, le patriarche de Constantinople. J'approuve les volontés de reconquête de terres depuis longtemps perdues. Je suis sûr que des fonds seront dédiés à la restauration de notre ville, et à la protection de nos possessions en Égypte. Et que tout sera fait pour contrer la puissance des souverains de Perse. Mais il y a tant d'ennemis autour de nous, que je crains tous les jours pour la vie de notre saint empereur ! J'espère que beaucoup se lèveront pour la protection de notre Empire.

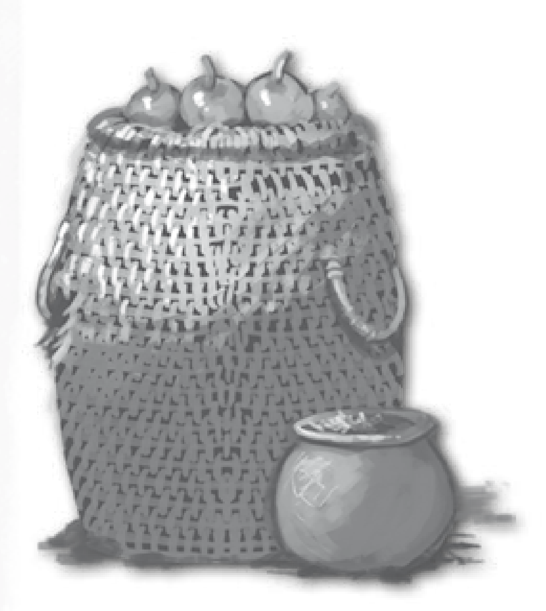
Gloire à Constantinople, et mort à ses ennemis !

Que vive éternellement Constantinople !

La civilisation byzantine

Hiérarchie sociale

La société byzantine se divise en deux grands groupes : les puissants (dynatoi) et les faibles (pénètai). Les Puissants sont ceux qui réussissent à faire « jouer le système » en leur faveur, soit les aristocrates et les ecclésiastiques aisés. L'autre groupe est constitué par le peuple des villes (artisans ou marchands), celui des campagnes (les paysans) et par le petit peuple.



Les aristocrates

La société byzantine est principalement une société aristocratique, fondée sur le système complexe des dignités (ce qui correspond au statut social) et des fonctions (l'attribution d'un emploi effectif dans l'administration ou l'armée).

L'empereur établit une hiérarchie parmi les puissants en octroyant une dignité, c'est-à-dire un rang assorti d'un salaire ou pension, appelé roga. Ces dignités (décernées à titre viager) indiquent la proximité ou l'éloignement de la personne vis-à-vis de l'empereur. Elles déterminent si la personne peut appartenir au Sénat. En parallèle, elles peuvent octroyer des charges dans son administration (civile ou militaire) appelées fonctions. Les fonctions donnent droit à un salaire elles aussi. Néanmoins, un aristocrate peut très bien n'avoir qu'une dignité, donc un haut niveau social, sans exercer de fonction et sans avoir de pouvoir réel dans l'État byzantin. Pour obtenir des faveurs et des postes en province, il est recommandé qu'une partie de la famille réside à Constantinople (c'est une question de proximité sociale à la cour, d'opportunité pour se faire voir et apprécier).

La richesse de cette élite est renforcée par les confortables revenus attachés aux fonctions et aux dignités. Cette richesse dépend de la faveur impériale. La perte de cette dernière peut entraîner une confiscation des biens et la déchéance de la famille concernée. Une grande marque d'honneur est de recevoir de la part de l'Empereur des vêtements ou de riches cadeaux. Il est à noter qu'on ne perd jamais sa dignité (à l'inverse de sa fonction), sauf en cas de haute trahison ou d'entrée au monastère.

La classe des aristocrates n'est pas une caste fermée comme à Rome. Elle est accessible à tous, bien que naturellement, la naissance favorise la course aux honneurs. L'intelligence et le mérite permettent également d'atteindre le sommet de la hiérarchie et de conquérir les titres auliques les plus éclatants.

Les dignités (jusqu'au rang de protospathaire) peuvent s'acheter à Byzance. Le coût engendré dépend de la dignité souhaitée. Les empereurs tirent des ressources appréciables de la vente des titres. Par exemple, le titre nu de protospathaire coûte de 12 à 18 livres d'or (864 à 1296 nomismata) et peu importe que le nouveau titulaire exerce une fonction publique ou non. Si ce dernier désire toucher un traitement annuel, il doit payer en complément une somme variant de 4 à 8 livres d'or (288 à 576 nomismata). Les nouvellement promus se doivent de verser des gratifications aux personnes importantes de la cour qui assistent d'office aux cérémonies d'élévation et qui les ont soutenus.

La consécration pour ces personnes est leur entrée dans l'ordre sénatorial, à partir du moment où ils ont atteint un certain rang dans les dignités impériales (protospathaire). Cette étape leur assure définitivement leur place au sein de l'élite byzantine. Ils entraînent alors dans leur ascension leur famille. Si les titres auliques ne sont pas transmissibles, la condition de sénateur est transmissible en droit à tous ses descendants.

Appartenir à une famille sénatoriale n'implique pas la garantie que l'on soit noble, que l'on ait une dignité et le cas échéant, une fonction. Ces personnes qui n'ont plus de titres restent au moins gentilshommes, mais ils sont trop pauvres pour figurer à la cour ou trop oubliées pour solliciter des emplois.

Être sénateur suppose un certain mode de vie, de renoncer au commerce et de se consacrer au service de l'état. Être sénateur dans l'empire n'est ni une fonction ni une dignité, on accède au Sénat dès lors que l'on obtient une dignité dite sénatoriale, dignités qui commencent avec le rang de protospathaire.

La hiérarchie byzantine (les dignités des « barbus »)

Dans ce système complexe, il faut distinguer le cursus des dignités et celui des fonctions. Rappelons qu'une personne peut avoir une dignité sans avoir de fonction dans l'État byzantin. De même, pour les fonctions les moins importantes, il n'est pas obligatoire d'avoir une dignité. Mais souvent le fait d'exercer une fonction octroie à la personne une dignité « minimum ». Lorsqu'une personne cumule plusieurs dignités, elle les conserve toutes, mais se définit par la plus élevée. Lorsqu'une personne n'exerce plus une fonction, elle conserve la dignité octroyée grâce à cette fonction. Voici la liste des dignités en vigueur en cette fin de IXe siècle avec leur roga (pension) correspondante :

Dignités réservées à la famille impériale

César (frères ou fils du basileus), 24 livres d'or (1728 nomismata) et 28 pièces d'étoffes précieuses. Il vit presque sur le même pied que le basileus. Il porte une tunique de pourpre brodée d'or. L'insigne remis par l'empereur est la couronne sans croix. Le dernier César à avoir été nommé fut Bardas, oncle du basileus Michel III. Depuis sa mort, le titre est vacant et Basile I n'a nommé personne pour cette dignité.

Nobelissime (membres proches ayant la confiance de l'empereur), 18 livres d'or (1296 nomismata) et 20 pièces d'étoffes précieuses. Il porte une tunique de pourpre et d'or et une ceinture. De droit, il s'assoit à la table impériale en compagnie du Patriarche, du César, du Curoplate et de la Patricienne à ceinture.

Curopalate (dignité par défaut de la majorité de la famille impériale), 15 livres d'or (1080 nomismata) et 10 pièces d'étoffes précieuses. Cette dignité confère le commandement en chef de toutes les troupes du palais. Il porte une tunique rouge et or, une chlamyde et une ceinture.

Dignité de haut rang particulière

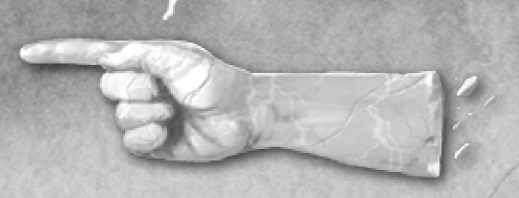
Patricienne à ceinture, 6 livres d'or et trois étoffes précieuses. Il s'agit de la dignité la plus haute que puisse obtenir une femme, la seule que l'Empereur confère aux dames de la cour. Elle reçoit au jour de sa nomination des plaques d'ivoire sur lesquelles sont inscrits son nom et sa dignité. Elle peut être la première dame d'honneur de l'impératrice.

L'empereur et les hauts dignitaires (du césar au patrice) peuvent porter le lôros. C'est une longue écharpe de plusieurs mètres de long, relevée de pierres précieuses, arrangée en croisements sur le haut du corps ; une partie pend droit sur le devant, tandis qu'une autre vient de derrière par-dessus l'épaule droite, traverse la poitrine pour revenir retomber par-dessus l'épaule gauche.

Dignités permettant de siéger au Sénat (en plus des dignités précédentes)

Magistros, 15 livres d'or (1080 nomismata) et trois pièces d'étoffes précieuses. Il s'agit du plus haut titre accessible pour un aristocrate ne faisant pas partie de la famille impériale. Son signe distinctif est la tunique blanche brodée d'or et une ceinture de cuir ornée de pierres précieuses que l'Empereur leur remet. Les magistros font toujours partie des cérémonies officielles.

Anthypatos, 13 livres d'or (936 nomismata) et deux pièces d'étoffes précieuses. Ce sont des proconsuls, mais le titre est devenu purement honorifique. Cette dignité est fréquemment donnée aux hauts fonctionnaires civils et militaires. Les proconsuls reçoivent leur titre de l'Empereur qui leur remet un diplôme de parchemin teint en pourpre, sur lequel sont mentionnés le nom du titulaire et sa date d'élévation au titre. Il existe une hiérarchie entre eux, ceux exerçant une fonction par ailleurs étant considérés comme supérieurs par rapport à ceux qui ne possèdent que cette dignité.



Patrice, 12 livres d'or (864 nomismata) et une pièce d'étoffe précieuse. Les patrices reçoivent leur titre de l'empereur qui leur remet un diplôme contenu dans un coffret fait de plaques d'ivoire ornementé. Tous les hauts fonctionnaires obtiennent cette dignité. Les eunuques et les hauts ecclésiastiques peuvent aussi prétendre à ce titre, et parfois des étrangers, parce qu'ils rendent d'importants services à l'Empire byzantin, peuvent aussi être honorés de ce titre qui est alors disjoint de toute fonction.

Protospathaire (« Premier Porte-Épée »). Dignité minimale pour accéder au Sénat, de 1 à 7 livres d'or maximum (en fonction de l'intérêt que lui porte le basileus), soit de 72 à 504 nomismata. Cette dignité est la plus élevée pouvant être achetée par de riches propriétaires ne faisant pas partie de l'aristocratie. Le signe distinctif du protospathaire est un collier serré autour du cou et garni de pierres précieuses. D'ordre originairement militaire, cette dignité est aussi conférée aux simples civils comme à des juges, des orphanotrophes (voir page 43), des fonctionnaires fiscaux, si bien qu'il y a des protospathaires dans l'armée, au palais et dans les provinces. Devant l'empereur, ils portent ses armes : la lance et le bouclier.

Les deux dignités d'ordre inférieures, respectivement au dixième et au onzième rang, le **spatharocandidat** et le **spathaire**, n'ont pas accès au Sénat. Le symbole du spatharocandidat est un collier d'or orné de pierres précieuses pendant sur la poitrine, tandis que celui du spathaire est une simple épée.

Ces trois dignités ne sont que des titres honorifiques donnés en général suivant la fonction remplie. On trouve, par exemple, des strategos qui sont protospathaires, mais point spatharocandidat ou spathaire, dignités inférieures conférées à leurs subalternes.

Aucun ecclésiastique ne peut prétendre à ces trois dignités, du fait que celles-ci étaient à l'origine exclusivement conférées à des militaires.

Dignités dites inférieures (néanmoins ayant une importance dans la hiérarchie des rapports sociaux).

Elles sont souvent octroyées avec des fonctions d'administration secondaires.

Spathaire, 1 livre d'or. Le spathaire porte comme signe distinctif une simple épée. Il n'a pas de tenue particulière. Il s'habille par rapport à la fonction qu'il exerce éventuellement.

Dishypatos et Hypatos, 50 nomismata. Ils sont les consuls honoraires de l'Empire byzantin. Ces dignités sont conférées exclusivement à des civils, comme les chefs des chancelleries de Constantinople et des thèmes. L'insigne consiste en un brevet écrit sur parchemin ou codicille et remis par l'empereur lui-même.

Les Stratores, les Candidats, les Mandatores, les Vestitores, les Silentiaires et les Stratélates sont les plus basses dignités. Beaucoup de leurs membres accomplissent leur service pour l'empire dans les palais. Par exemple, les écuries impériales ont des stratores ; le service des cérémonies, des silentiaires.

Les empereurs byzantins ont enfin pour coutume de discerner des titres nobiliaires aux souverains étrangers, aux princes, aux membres des familles princières étrangères, ainsi qu'aux chefs et notables des cours barbares. L'importance de ces titres varie, en fonction du rang ou selon les services que l'on attend d'eux. Ces titres ne sont pas héréditaires. Ils peuvent obtenir une pension annuelle et des présents importants, mais concrètement la pension n'est pas toujours régulièrement payée.

Le sénat byzantin

Le Sénat est une assemblée restreinte, jouissant en théorie, de pouvoirs politiques, législatifs et judiciaires assez étendus et se recrutant dans l'ordre sénatorial.

Le sénat byzantin est la continuation du sénat romain. Il a en théorie pour fonction d'approuver l'élection de l'Empereur et celle du patriarche, d'entériner ses ordonnances, de siéger dans toutes les affaires religieuses. Il a aussi un droit de contrôle sur les finances comme sur les dépenses de la cour. Les sénateurs participent à la proclamation de l'empereur avec le peuple réuni dans l'hippodrome.

Le Sénat est une institution purement honorifique. L'Empereur peut tenir compte de l'opinion du Sénat sur un sujet particulier. Son autorité primant sur tout, il peut ne pas suivre les conclusions des sénateurs.

Les eunuques

Ils sont très nombreux à Byzance, en dépit des lois successives qui interdirent ou contrôlèrent sévèrement l'eunuchat. Ils sont présents dans l'administration civile, l'armée et l'Église.

Constatant l'effrayante mortalité consécutive à l'opération, l'empereur Justinien (opposé à cette pratique qu'il considérait comme barbare), promulgua la Novelle 142. Dans cette loi, les auteurs et les complices de l'opération étaient punis par la peine du talion (dent pour dent), et s'ils survivaient, ils étaient envoyés aux mines et leurs biens étaient en outre confisqués. Les opérés, s'ils étaient esclaves, étaient rendus à la liberté.

En dépit des lois et de l'interdiction de la castration dans l'empire, les eunuques ne disparurent jamais dans l'empire. Les empereurs eux-mêmes entretenaient dans leurs palais un nombre considérable d'eunuques (notamment dans les gynécées). Les aristocrates dans les provinces faisaient de même.

Cela suscita une importante demande, qui fut satisfaite avec un recrutement dans les pays étrangers, dans les provinces éloignées de Constantinople, mais aussi au sein de nombreuses familles byzantines (le plus souvent issues des basses couches sociales de la société). Celles-ci, en faisant castrer illégalement leurs enfants (au moins un), espéraient pour eux une brillante réussite, l'accès aux fortunes, au pouvoir et aux honneurs, et que cela rejaillisse sur leurs proches.



Le peuple déteste ouvertement les eunuques. Les plaintes et les protestations contre eux sont nombreuses. Un dicton en vogue à Constantinople est celui-ci : « *Si tu as un eunuque, tue-le ; si tu n'en as pas, achètes-en un pour le tuer » (Cédrène)*. On se moque souvent d'eux sur leur passage, en criant « klou, klou ».

Dans l'Église

L'Église accepte les eunuques en son sein, pour peu que ceux-ci ne se soient pas mutilés de leur propre volonté. Il y a un grand nombre de clercs, de patriarches, de métropolites, d'évêques et moines eunuques. Les eunuques disgraciés sont souvent tonsurés et envoyés dans les monastères pour y finir leur vie. Les monastères les plus illustres leur sont ouverts. Le patriarche actuel de l'Église est Ignace (voir page 64) : fils de l'empereur Michel I[er], il fut castré pour qu'il ne puisse plus prétendre au trône impérial.

Dans les armées

On compte de nombreux eunuques dans les armées. Ils peuvent être strategos ou amiraux. Les empereurs considèrent qu'il est plus prudent de confier leurs armées à des eunuques plutôt qu'à des généraux, qui auréolés de leurs gloires, pourraient comploter pour se proclamer eux-mêmes empereurs. Cependant, les soldats n'ont pas grande confiance en « ces généraux », qui conduisent parfois les armées à la défaite.

Dans l'administration civile

Ils sont encore plus présents dans les bureaux civils. Ils approchent le basileus et vivent dans son intimité. Dans bien des cas, à dignité égale, ils ont même le pas sur les autres dignitaires (les barbus). Souvent, les basileus leur font plus confiance, puisqu'ils ne constituent pas des rivaux potentiels. Parvenus au faîte des honneurs ou de la puissance, malgré leurs humbles origines, ils ne peuvent rêver à la pourpre

En réalité, de nombreux empereurs ont été manipulés par des eunuques qui agissaient comme les véritables maîtres de l'empire (tel Théodose II qui vécut toute sa vie la domination des eunuques). Certains furent exécutés (comme Eutrope sous Arcadius), d'autres pas.

Parmi eux, on peut trouver des hommes vertueux et fidèles. Pendant la période iconoclaste, bien des eunuques hauts placés

acceptèrent la disgrâce et les supplices, plutôt que de trahir leur foi. Mais il y a aussi des hommes brutaux, impies, intrigants, cruels, prêts à tout pour obtenir un poste élevé dans l'administration ou les armées.

L'actuel empereur, Basile I, se méfie ouvertement des eunuques. Il s'abstient de nommer à des postes trop importants des eunuques : c'est pourquoi la charge de parakimomène (le grand chambellan affecté à la chambre de l'empereur) reste vacant (le dernier titulaire fut Basile lui-même). Cependant, il n'éloigne pas par principe tous les eunuques.

Les dignités

S'ils peuvent être nommés anthypatos, patrice ou protospathaire, des dignités ont été créées pour eux et certaines charges leur sont spécialement réservées (notamment au palais). Les plus importantes dignités sont celles de chefs des ablutions (les baigneurs de l'Empereur), de cubiculaires (attachés au service de la chambre impériale) et de spatharocubiculaire (une dignité d'ordre militaire).

Les paysans

Ils constituent la grande majorité de la population (soit environ 80 % sur 18 millions d'habitants), car l'Empire byzantin compte peu de grandes villes. Le village est le principal lieu de vie des Byzantins. Il est doté d'un territoire propre, d'une identité juridique et fiscale.

Une famille paysanne se compose généralement de cinq membres, deux parents et trois enfants susceptibles d'atteindre l'âge adulte. Pour les enfants dépassant la cinquième année, l'espérance de vie est de 47 ans. Il peut y avoir un ou deux serviteurs, souvent des esclaves.

Le village

Il est constitué de maisons regroupées, ceintes de fossés et de palissades. Les jardins entourent les maisons ou se trouvent à leur périphérie. Les maisons sont généralement d'aspect modeste : certaines sont en bois, d'autres en torchis, en pierre si le matériau abonde. Le mobilier y est sommaire : pas toujours de lit, parfois une simple banquette en pierre, des tapis, des couvertures, quelques pots et chaudrons. Cela permet une évacuation rapide en cas d'invasion.

Si la propriété des terres est individuelle, le village dispose de quelques terrains communautaires (généralement situés à la périphérie). Il peut y avoir des personnes servant la communauté, comme le bouvier ou le porcher qui conduit les animaux à la pâture et les surveille. Lorsque des intérêts collectifs



Les puissants dans les campagnes

Ils vivent généralement à l'écart des villages, dans des habitations aristocratiques de vastes dimensions, ouvertes sur des cours à portiques. Leur domaine agricole (proasteion), incluant des forêts et des pâturages, est exploité par des parèques. Ils reçoivent en retour le pakton, leur revenu.

Seul l'élevage des chevaux reste du ressort des maîtres, qui ont souvent à leur service de nombreux serviteurs et esclaves. Le maître n'est pas toujours présent dans ses différentes maisons provinciales, car il a souvent des obligations à remplir à Constantinople ou dans la grande ville la plus proche (une fonction à assurer, par exemple).

Les plus fortunés d'entre eux disposent de terres dans tout l'Empire, principalement dans les provinces situées à proximité de Constantinople.

Les domaines n'appartiennent pas seulement à l'aristocratie, mais aussi aux monastères, au patriarcat, au fisc, à l'empereur ou aux maisons pieuses.

sont en jeu, la commune, représentée généralement par des notables endossant le titre de « maîtres de maison », peut agir au nom de tous.

Les habitants et leur statut

Ils forment une société solidaire et diversifiée. Ils se répartissent en deux grands groupes (si l'on met de côté les esclaves) : les propriétaires et les parèques (les locataires). Ces derniers, encore minoritaires au IXe siècle se sont placés sous la protection de puissants. Ils sont toujours plus nombreux au fil des années (environ 20 % des villageois sont des parèques, contre 10 % il y a un siècle).

Les parèques sont des hommes libres qui ont l'autorisation perpétuelle et héréditaire de cultiver leur terre, pour peu qu'ils versent aux puissants un impôt, le « pakton ». Ils n'ont pas le droit de cesser de cultiver leur terre, mais ils peuvent les céder à un autre exploitant, le propriétaire ne pouvant s'y opposer qu'en jouant de son droit de préemption. Ils ont aussi l'autorisation d'acquérir des terres à titre personnel, ce qui fait que l'on peut être à la fois propriétaire et parèque.

Dans son ensemble, la population byzantine est plus lettrée que son équivalent occidental. Cela dit, les prêtres de village (et leurs ouailles) ne sont pas très cultivés. Il existe dans chaque village un ou plusieurs prêtres. Ceux-ci vivent de leurs terres mais aussi des gratifications des fidèles. L'année est scandée, outre les fêtes religieuses, par des fêtes profanes fort appréciées des paysans, au cours desquelles danses et chants sont au programme. Les aristocrates des campagnes s'adonnent aussi à la fête, lors de réjouissances qui n'ont plus rien de commun avec les anciennes orgies romaines, la dignité primant sur la débauche.

Les activités

Le paysan exploite la terre en disposant d'une série d'outils pour lui faciliter la tâche (comme la bêche pour retourner la terre, la faucille pour récolter, la serpe et la hache). L'araire demeure l'outil favori pour les labours, les charrues n'étant pas adaptées aux sols pauvres de la Méditerranée. Les paysans sont généralement classés en trois catégories identifiées par leur train de labour : les zeugaratoi possèdent la paire de bœuf idéale, les boïdatoi un seul de ces animaux, les aktémones n'ont que leurs bras. Le cheptel ne doit pas, sous peine de lourdes amendes spécifiées dans la Loi Agraire, corpus de loi censé protéger les paysans, être retiré à ses légitimes propriétaires. À ces travaux ordinaires peut s'ajouter des travaux occasionnels (généralement effectués en communauté) pour améliorer le rendement global : le creusement de canaux d'irrigation, la construction de moulins sur les cours d'eau (cf. tableau Dommages ci-contre).

Les activités des paysans sont variées : dans les jardins, pour y faire pousser des légumes (principalement haricots et choux), dans les champs la culture de l'olive (là où les conditions le permettent), le travail de la vigne (un travail très exigeant, dont la production est fort appréciée, notamment à la table impériale) et la culture des céréales (principalement le blé et l'orge, le millet et le sarrasin pour les terres les plus pauvres). Les paysans peuvent pratiquer aussi l'élevage, celui des bœufs, des moutons, des chèvres, des porcs et de la volaille.

Les marchands et les artisans

Le marchand est essentiellement un citadin, un commerçant qui voyage beaucoup par terre ou par mer. Il est présent lors de grandes foires se tenant aux portes des grandes villes (par exemple la grande foire de Saint Démétrius à Thessalonique), où il propose des produits à ses clients. Il peut avoir à son service plusieurs personnes pour la bonne marche de son commerce.

L'artisan est souvent un citadin, mais il est sédentaire. Il peut aussi avoir à son service plusieurs personnes. Il vend les produits de son artisanat.

En pratique, un artisan peut être un marchand, une même personne pouvant s'occuper de la réalisation puis de la vente des dits biens.

Les boutiquiers, marchands de détail et artisans, sont l'épine dorsale de la classe moyenne, à Constantinople comme en province.

Dommages	Compensation (si le voleur est pris sur le fait ou s'il est prouvé qu'il a volé)
Tuer ou blesser un animal de trait	Remplacer cet animal, et en donner un second
Voler un animal de trait	Restituer cet animal
Voler un outil	Restituer cet outil, et tant que ce n'est pas fait, payer une amende de 12 follis par jour

La structure sociale de l'atelier artisanal dans les villes ressemble à celle de l'exploitation paysanne. À l'exception de rares artisans très riches, ils ne possèdent pas les ateliers (ergastèria) qu'ils exploitent. Celles-ci appartiennent aux aristocrates ou aux ecclésiastiques, et en retour, les artisans versent à leurs propriétaires un loyer.

Chaque boutique, transmise de génération en génération, est exploitée par un maître de métier qui y fait travailler sa famille (femme, fils, gendres) sur des machines qui lui appartiennent. Chaque maître peut avoir à son service des salariés, des apprentis et des esclaves, surtout s'il gère plusieurs boutiques (ce qui veut dire qu'il a aussi plusieurs loyers à verser au(x) propriétaire(s) des biens).

L'essentiel de l'offre artisanale et mercantile est le fait de petits entrepreneurs. Il existe une multitude de métiers accessibles : métiers de l'alimentation (marchands de vin, les pâtissiers, les marchands de fruits, etc.), métiers de la fabrication (tanneurs, fabricants d'arcs, de bateau), métiers de l'argent (banquiers et changeurs), l'artisanat de luxe (bijoutiers, marchands de vêtements de soie, parfumeurs). Ceux-ci sont parfois organisés en corps de métier réglementés par l'Etat lorsque leur activité touche à des produits stratégiques, notamment pour l'alimentation de la capitale. La fabrication de la soie de haute qualité et de la teinture à la pourpre demeure l'apanage exclusif des ateliers impériaux. Quelques grandes fabriques étatiques d'armement continuent également à fonctionner, même si un secteur privé existe en parallèle.

Marchands et artisans sont rarement propriétaires de leur boutique ou de leur atelier. Une boutique coûte plus de 700 nomismata, pour un loyer variable entre 28 et 42 nomismata par an. Les propriétaires sont les grands aristocrates, les monastères et l'Église. Ainsi, à Constantinople, Sainte-Sophie est la plus importante propriétaire de boutiques.



Les boutiques des orfèvres sur la Mésè à Constantinople

Le petit peuple

Il constitue la grande majorité de la population des villes.

Les ouvriers (du moins les plus qualifiés d'entre eux) sont bien traités car on a besoin d'eux. Le contrat de travail est généralement d'un mois. Il est interdit de débaucher un ouvrier durant cette période. L'ouvrier gagne sur une année environ une dizaine de nomismata, ce qui lui permet de nourrir sa famille, mais pas de louer ou d'acheter une boutique.

Les esclaves ne sont pas rémunérés et sont privés de leur liberté. Ils sont nourris et logés. Ils peuvent espérer être affranchis, surtout s'ils travaillent bien, afin de commencer une nouvelle vie en tant qu'homme libre (avec éventuellement un petit pécule si l'ancien maître est généreux).

Une partie très importante de ce petit peuple occupe des emplois très précaires (comme le déchargement de navires aux docks) ou n'a pas d'emplois du tout. Ce sont des miséreux qui ne survivent que grâce aux distributions gratuites de nourriture des monastères dans la perspective de trouver des emplois intermittents. Certains deviennent brigands ou criminels par nécessité ou conviction.

Les femmes de mauvaise vie ne manquent pas de ressources, elles sont soit mises au ban de la société, soit tolérées.

Il y a aussi les moines gyrovagues, (du latin ancien gyrus, « cercle », et vagus, « vagabond »), qui quittent leurs monastères. Ils circulent de province en province, de ville en ville, se font héberger trois ou quatre jours dans les logements des uns et des autres, toujours errants et jamais stables, asservis à leur propre volonté et aux plaisirs de la bouche.

Ces populations instables, car elles veulent de meilleures conditions de vie, fournissent des troupes aux émeutes (comme lors de la sédition Nika) ou aux mouvements plus structurés.

Les institutions politiques

L'empereur

La titulature que porte l'empereur est sans ambiguïtés : il est l'empereur des Romains, le basileus autokratôr.

L'accession au trône

L'investiture d'un nouvel empereur est subordonnée à des usages originaires du passé romain et qui ont été maintenus à Byzance et enrichis de rites nouveaux. L'empereur est d'abord proclamé par l'armée, par respect de l'ancienne tradition romaine (les byzantins y tiennent particulièrement) : il reçoit, des mains d'un simple sous-officier, un collier d'or. Il est élevé sur un pavois, signe que l'armée le souhaite pour empereur.



Le petit peuple travaillant ardemment au port de Thessalonique, surveillé par les gardes du strategos

Basile I

Basile I est l'actuel basileus de l'Empire byzantin. Arménien d'origine, on dit de lui qu'il descend d'une illustre lignée, celui des Arsacides par son père et celle du grand Constantin par sa mère, qu'il fut victime, comme toute sa famille, des atrocités commises par le Khan Kroumn des Bulgares en 811. Les légendes populaires le présentent comme issu du commun, pour mieux faire admirer son ascension soudaine.

Il est rare de trouver une personne qui ne connaisse pas au moins un fait de gloire (réel ou imaginé) de l'actuel empereur (ou une légende le concernant). On parle beaucoup de l'aigle royal protégeant le jeune enfant alors que le soleil le dardait de ses rayons. Certains insistent sur son martyre chez les Bulgares (en oubliant qu'il n'était pas né en 811). Beaucoup le comparent à un nouvel Alexandre : comme lui, il a su dompter un jour un cheval fougueux (celui du précédent empereur, Michel III). D'autres proclament qu'il a su protéger ce dernier d'un loup énorme en le frappant d'un bardoukian (une sorte de masse). Tous vantent sa grande intelligence et sa noblesse d'âme.

En réalité, Basile est né à Andrinople en Macédoine vers 830. Venu à Constantinople à l'âge de vingt ans, il eut l'incroyable chance d'entrer au service de Theophilitzès, un proche du césar Bardas, oncle de l'empereur Michel III, comme protostrator (chef des écuyers). Lorsque son maître fut envoyé dans le Péloponnèse pour les affaires de l'État, il l'accompagna. Il visita la cité de Patras, où il gagna les faveurs d'une riche veuve, Daniélis. Cette dernière le prit dans sa famille et, ayant vu en lui un futur empereur, lui accorda une immense fortune.

À son retour, il fut remarqué par l'empereur en gagnant un duel contre un athlète bulgare. Il montra par la suite (lors d'une chasse) son adresse, son courage et son intelligence en maîtrisant le cheval indocile et ombrageux de l'empereur.

Il devint bientôt (vers 856) le compagnon et le garde du corps de l'empereur. Il obtint, fait exceptionnel, le titre de parakimomène (grand chambellan). Il ne s'arrêta pas là ; il sut gagner la confiance de l'empereur et complota la chute du césar Bardas, en clamant haut et fort que ce dernier intriguait contre les intérêts de la couronne impériale. Avec l'assentiment de l'empereur, il le fit assassiner le 21 avril 866. L'empereur lui accorda la place de Bardas, puis le titre de co-empereur le 26 mai 866.

Il ne restait plus à Basile qu'un seul obstacle pour obtenir tous les pouvoirs de l'empire : Michel III. À tout moment, il pouvait en effet être détrôné et remplacé comme l'avait été Bardas. Il prit les devants, et tua l'empereur dans le palais de Saint Mamas en septembre 867. Il se fit ensuite reconnaître par le Sénat et par le peuple en distribuant une grande quantité d'argent, pris non pas dans les caisses de l'État mais sur sa fortune personnelle. Il fit à son accession renflouer le trésor impérial, en forçant ceux qui avaient abusé des largesses et de la crédulité de Michel à montrer un peu de sympathie patriotique.

De noble prestance, l'empereur est un homme robuste, vigoureux et ouvert d'esprit. Sous d'épais sourcils, apparaissent de grands yeux perçants et un regard sévère. Alors qu'il n'était que simple écuyer (protostrator), il était connu pour exécuter tous les ordres qui lui étaient donnés avec promptitude et dextérité. Il n'a pas changé, à un détail près ; maintenant c'est lui qui donne les ordres ! Très avisé, il sait s'entourer d'hommes de confiance d'une parfaite intégrité et n'hésite pas à s'engager lui-même dans les campagnes militaires, pour montrer l'exemple. La lecture d'auteurs antiques et les jeux à l'Hippodrome sont ses principaux plaisirs.

Il ne tolère pas les injustices et prône devant ses sujets l'égalité devant Dieu. Pour cette raison, il a ordonné la restructuration juridique à travers un nouveau corpus de lois impériales, les Basiliques. Il porte un grand intérêt à l'Église, mais ce qui le concerne principalement c'est le devenir de l'Empire ; c'est pour cela qu'il a nommé trois de ses fils co-empereurs : Constantin (son fils aîné et son préféré), Léon et Alexandre.

L'empereur est couronné par le patriarche à Hagia Sophia, après que celui-ci ait confirmé son attachement à l'orthodoxie. Il est l'oint du Seigneur, le seul représentant de Dieu sur terre. On le qualifie parfois à la suite de Constantin, d'isapostolos (« égal aux apôtres »), ce qui fait de lui une sorte d'évêque du dehors, puisque les évêques sont les successeurs des apôtres. Toute séparation entre pouvoir politique et pouvoir religieux est proprement inconcevable.

Le peuple l'acclame à l'Hippodrome de Constantinople. Il s'y montre en compagnie des plus éminents sénateurs. Enfin, le Sénat ratifie son accession au trône (ce qui n'est plus aujourd'hui qu'une simple formalité).

L'histoire de la succession impériale est la combinaison de deux traditions a priori inconciliables. D'une part il y a le principe de l'homme providentiel (comme Héraclius ou Basile), sorti parfois de très bas, qui sauve l'empire en péril. D'autre part, on prône également une légitimité de continuité, les empereurs régnants associant de leur vivant leurs fils au pouvoir pour assurer une transmission dynastique qui n'a pas de fondement en droit.

L'impératrice est honorée comme il se doit. Son couronnement est effectué dans une des salles du palais, avec la participation du patriarche et des grands dignitaires. Puis elle se montre au peuple sur une terrasse extérieure.

L'exercice du pouvoir

L'empereur est le lieutenant de Dieu sur terre. Il est la loi incarnée. Il n'est ni au-dessus, ni en dessous des lois ; il est la loi. Il est vénéré par le peuple comme un être d'une nature exceptionnelle, il est l'Élu de la Providence. Il a reçu de Dieu la mission d'élargir les bornes de l'oikouméné (le monde habité) en diffusant le christianisme et en établissant l'ordre impérial voulu par Dieu dans le monde. Une seule limite s'impose à cette toute puissance, la loi divine.

Ses vêtements réservés sont pourpres et blancs. Il porte, lors des cérémonies officielles, la croix, symbole de Victoire. C'est l'attribut essentiel des empereurs byzantins, tout à la fois source de vie, instrument du salut des hommes et symbole de victoire depuis qu'elle permit au Christ d'affronter la mort pour en triompher. Elle surmonte les couronnes, ainsi que le globe crucigère qu'il tient dans sa main droite.

Dans toutes les représentations (portraits, statues, etc.), l'empereur (ainsi que ses prédécesseurs) est représenté avec tous les attributs de leur fonction.

La légitimité du pouvoir n'empêche pas une propagande très active de sa part. Toutes les pièces de monnaie porte l'effigie de l'Empereur, et l'on paie au nom de l'Empereur. Les portraits du souverain sont présents dans les églises et même dans les rues. L'impératrice est elle aussi honorée, bien que son effigie ne figure qu'exceptionnellement sur les monnaies, le plus souvent dans les périodes de régence et en compagnie de ses enfants.

Fouler du pied une pièce de monnaie est un sacrilège, un crime de lèse-majesté puni comme tel. Un tel comportement, s'il est remarqué, serait sanctionné par une bastonnade, jusqu'à ce que mort s'ensuive…

C'est à l'Hippodrome que l'Empereur se montre pour communier avec son peuple. Il se sert de la rue pour se faire acclamer, notamment lors de triomphes militaires faisant suite aux campagnes victorieuses. Il conduit lui-même certaines processions, en particulier celles qui exposent aux yeux du peuple les principales reliques du Christ, gardées au palais impérial.

L'administration

Les différents services de l'administration centrale sont autonomes, en l'absence d'une véritable fonction en assurant la coordination. Il existe une administration provinciale, sous la forme des thèmes ou des provinces ecclésiastiques. Cette dernière offre l'opportunité de gravir le cursus des fonctions et celui des dignités, mais les opportunités qu'elle ouvre restent souvent inférieures à celles que procurent les grandes administrations centrales, exception faite des provinces particulièrement riches.

Parmi les administrations centrales, on trouve : le Génikon (le service général des revenus fiscaux), le Drome (la poste), le Vestiarion (trésor public assurant l'approvisionnement des services de l'État), le Stratiôtikon (l'armée), l'Eidikon (trésor public en charge du versement des rogaï et de l'approvisionnement de l'armée

en certaines denrées stratégiques) et la chancellerie impériale. Chaque service possède une structure quasi identique, avec à sa tête un « donneur d'ordre », le logothète.

Être un logothète est un gage de puissance puisque l'on obtient la charge de personnes, de bâtiments et de terres.

La chancellerie impériale
Elle est dirigée par un protoasecretis, le premier des secrétaires, qui est toujours un homme de confiance de l'empereur. La chancellerie a pour but de superviser la rédaction et la conservation des lois impériales. Il collabore avec le chartulaire du caniclée, le préposé à l'encrier pourpre. Cette charge a priori absurde est en fait fort importante puisque seule la signature impériale avec cette encre spéciale donne validité aux actes émis au nom de l'empereur par la chancellerie.

Le Génikon (les services financiers)
Le logothète du génikon (l'une des plus hautes charges civiles de l'empire), est presque toujours paré du titre de patrice. Il dirige le principal service en charge de fixer le montant des impôts et de les collecter, d'arbitrer en cas de non-paiement et de revoir les cadastres fiscaux. Il tient à jour les listes de contribuables et des biens imposables. Ses agents sont également habilités à recevoir les réclamations et les plaintes contre le fisc et ses agents, et à les juger.

Les services du Logothesion du Génikon sont établis dans un vaste édifice luxueux construit sous Constantin I à l'intérieur du Grand Palais.

L'empereur Basile, soucieux de son image, vient parfois au Génikon pour se rendre compte de la manière dont on rend sa justice. Il siège en personne pour écouter les doléances des victimes du fisc et leur faire rendre justice, si leurs demandes sont justifiées.

Le Génikon est réparti en dix bureaux distincts (le bureau des Percepteurs étant en réalité double). Il y a ainsi :

- ***le Bureau des Archives*** : Les grands chartulaires ont pour responsabilité d'enregistrer les titres de propriétés soumis à l'impôt. Ils sont les premiers fonctionnaires dans l'ordre du Génikon. Ils peuvent être également directeur d'autres bureaux

- ***le Bureau des Caisses*** : Ses agents sont les trésoriers officiels postés dans les provinces (c'est-à-dire en dehors de Constantinople)

- ***le Bureau des Thèmes*** : Ses agents, les époptes, sont chargés d'établir le chiffre des impôts dus par les thèmes et d'en surveiller la levée. Ils établissent et/ou révisent les titres de propriétés

- ***le Bureau des Eaux*** : Il est placé sous le commandement d'un Comte des eaux. Ses agents sont chargés de l'entretien des canalisations assurant le ravitaillement en eau. Chaque grande ville de l'empire possède son propre Comte des eaux

- ***le Bureau de l'Oikistikos*** : Ses fonctionnaires sont en charge de l'enregistrement des biens exemptés d'impôts et des biens relevant de la couronne

- ***le Bureau des Percepteurs*** : Les commerciaires sont des percepteurs levant l'impôt indirect et contrôlant les douanes de l'Empire, tandis que les diocètes collectent les impôts dans les circonscriptions territoriales de l'Empire

- ***le Bureau des Propriétés Impériales*** : Ses agents gèrent les revenus fiscaux des propriétés impériales, et sont pour cette raison souvent en relation avec les agents de l'Oikistikos

- ***le Bureau de Lamia*** : il est placé sous le commandement du Comte de Lamia. Ses agents sont chargés de l'entretien des greniers impériaux de Constantinople, ainsi que la surveillance des mines et des métaux précieux

- ***le Bureau des Affaires Spéciales*** : Ce bureau, pas toujours bien connu des agents des autres bureaux, gère les finances des opérations spéciales visant des États voisins et/ou des organisations ou mouvements pas toujours légaux.

Le Drome (la poste impériale)
Le Drome est l'institution qui s'occupe du réseau routier, de la correspondance avec les pays étrangers et de l'espionnage.

Au IXe siècle, le logothète est devenu le chef suprême des relations extérieures, des postes et de la police d'État, à la fois ministre de l'intérieur et des postes, fonctions analogues à celles du maître des postes du calife dit l'Œil de Bagdad. C'est toujours un proche de l'Empereur.

La fonction du Drome est de transmettre rapidement les ordres impériaux, ainsi que les renseignements importants (concernant ce qui se passe dans l'empire ou à l'étranger). Cela implique, une fois ces informations parvenues à l'oreille de l'Empereur, des mesures appropriées pour contrer les menées séditieuses et les complots contre l'État. Monopole de l'État, le Drome n'est pas accessible aux particuliers : pour l'utiliser, il faut un titre émanant du basileus et/ou de ses représentants.

Le Drome est un service très bien organisé, à Constantinople et dans les thèmes. Chaque ville se voit dotée d'un bâtiment du Drome, où travaillent des fonctionnaires qui ne sont

Des fonctions dans l'État byzantin

Dans l'ordre administratif, à l'époque de Basile I, il y a soixante-deux charges ou fonctions qui se répartissent en sept classes. Les plus hauts fonctionnaires de l'empire peuvent prétendre aux dignités nobiliaires les plus élevées, de protospathaire jusqu'à anthypatos.

Les strategoï

Tout à la fois chefs militaires et gouverneurs civils des différents thèmes de l'empire (trente fonctionnaires pour les trente thèmes terrestres et maritimes - l'exarque de Carthage a un statut spécial - voir la Carthagie page 296). Ils sont aussi gouverneurs de ces territoires. Leur roga (salaire) dépend de la taille du territoire à administrer. Il est de l'ordre de sept livres d'or (504 nomismata) pour les plus modestes et de 40 livres d'or (2880 nomismata) pour les plus importantes. Ce revenu est tiré des recettes fiscales.

Les domestiques

- Le domestique des scholes : il est le chef du tagma des Schôles (voir l'armée). En plus de ce commandement prestigieux, il est aussi le chef d'état-major de l'ensemble de l'armée. C'est ce qui explique les immenses revenus que sa charge lui confère (souvent plus de 40 livres d'or par an, soit 2 880 nomismata, car il cumule sa roga de dignité et celle de sa fonction). Il gagne moins que le strategos des Anatoliques, mais le fait même d'être à Constantinople, au contact de l'empereur, lui permet de bénéficier de plus de cadeaux, de l'empereur ou de ceux qui souhaitent que le domestique parle d'eux en bien devant l'empereur. C'est une des rares charges qui est régulièrement renouvelée à un même homme, du moment qu'il a prouvé sa valeur. Il est assisté dans ses fonctions par ses deux seconds, le topotérète (le lieutenant direct du domestique) et le chartulaire (qui fait office de secrétaire pour le régiment), et ensuite par les Comtes commandant chacun un régiment des Schôles

- Le domestique des excubites : c'est le commandant du tagma des Excubites. Il gagne le titre de patrice lorsqu'il est nommé à cette charge. Il perçoit une roga de 20 livres d'or (1 440 nomismata)

- Le drongaire de la Veille : c'est le commandant du tagma de la Veille. Son titre est archaïque par rapport aux autres domestiques, volonté de l'impératrice Irène de le démarquer des autres. Il a en charge la surveillance du palais impérial et de l'entourage direct du basileus. Il perçoit 10 livres d'or par an (720 nomismata)

- Le domestique des Hikanatoi : c'est le commandant du tagma des Ikanatoi. C'est une fonction créée sous l'empereur Nicéphore I. Il perçoit 8 livres d'or par an (572 nomismata)

- Le domestique des Noumera : c'est le commandant du tagma responsable de la garde des murs de la cité impériale et de leur caserne, transformée en prison. Le domestique perçoit 5 livres d'or par an (360 nomismata)

- Le domestique des Optimates : c'est le commandant du tagma des Optimates en charge du thème du même nom. Il assure surtout une mission d'ordre économique et non militaire. Cette charge est donnée conjointement avec la fonction de strategos du thème des Optimates

- Le comte des murs : Commandant d'un corps chargé à Constantinople d'entretenir les remparts de Constantinople et qui a également la mission de la défense du mur d'Anastase et de ses environs

Les juges

- L'éparque de la ville : c'est le responsable de l'ordre public dans la cité de Constantinople. Il reçoit le titre de protospathaire en même temps que cette fonction. Il perçoit une roga de 25 livres d'or par an (1 800 nomismata)

- Le questeur : c'est un juge spécialisé dans la conformité des pièces juridiques. Il reçoit une roga de 3 livres d'or (216 nomismata) par an

- Le maître des requêtes : c'est le responsable en charge des demandes adressées au basileus. Il est le premier et le principal intermédiaire entre le peuple et son souverain. Il reçoit une roga de 8 livres d'or par an (572 nomismata)

Les Sekretikoi

Ce sont les fonctionnaires attachés aux grandes administrations de l'Empire :

- le sakellarios : c'est le fonctionnaire en charge des contrôles financiers. Il reçoit une roga de 3 livres d'or par an (276 nomismata)

- le logothète du génikon : c'est le responsable du principal service fiscal. Il répartit les impôts de toute nature. Il reçoit une roga de 3 livres d'or par an (276 nomismata)

- le logothète de l'armée : c'est le responsable du recrutement et de l'intendance des armées. Il doit pourvoir toutes les demandes légitimes des tagmata, mais aussi des strategos. Il reçoit une roga de 3 livres d'or par an (276 nomismata)

- le logothète du drome : c'est le responsable de l'entretien des routes et du courrier impérial. Il cumule aussi des fonctions diplomatiques importantes. Enfin, c'est le responsable des services de renseignement du basileus. C'est pourquoi, contrairement aux autres fonctionnaires de même rang, il perçoit une roga bien plus important (20 livres d'or soit 1 440 nomismata). Beaucoup s'interrogent sur les raisons de ce salaire envié par beaucoup mais la vérité sur l'ampleur de la tâche du logothète reste cachée au peuple

- le chartulaire de la Sacelle : il est à la tête de la Sacelle, l'un des trois trésors publics. C'est presque toujours un eunuque. Sa roga est de 3 livres d'or par an (276 nomismata)

- le chartulaire du vestiarion : c'est le responsable du vestiarion public, un des trois grands trésors publics de l'empire. Sa roga est de 4 livres d'or par an (288 nomismata)

- le protoasecretis : c'est le chef de la chancellerie impériale. Il s'agit d'un homme de confiance de l'empereur et c'est une fonction qui fait souvent office de tremplin pour les êtres ambitieux. Sa roga est de 15 livres d'or par an (1 080 nomismata)

- le préposé à l'Eidikon : c'est le responsable du trésor privé de l'empereur. Ce trésor reste très mystérieux pour tous sauf l'empereur, le préposé et les éventuels confidents du souverain. C'est une charge qui n'est renouvelée qu'à la mort de l'ancien préposé, afin de garder le secret le plus possible sur le contenu exact du trésor. Sa roga est de 8 livres d'or par an (572 nomismata)

- le grand curateur : il gère un grand nombre de maisons impériales (une partie d'entre elles est sous la tutelle de la curatorie du génikon) et, en général, les terres impériales. Il a sous sa responsabilité des curateurs qui gèrent chacun une maison (par exemple à Constantinople la maison des Manganes)

- l'orphanotrophe : c'est un directeur d'orphelinat. Le plus prestigieux est l'orphanotrophe de Saint Paul à Constantinople. Sa roga est de 1 livre d'or par an (72 nomismata) pour la plupart des orphelinats et de 3 livres d'or (216 nomismata) pour celui de Saint Paul. La rente annuelle de cet établissement est de 443 nomismata

Les Démocrates

Le démarque des Verts et celui des Bleus : il s'agit des chefs de file des deux camps de l'Hippodrome qui ont la possibilité de s'entretenir régulièrement avec l'empereur. Ils perçoivent une roga de 2 livres d'or par an (144 nomismata).

Les Stratarques

Ce sont des administrateurs de l'armée byzantine qui assistent les strategos ou les domestiques des tagmata.

- L'hétériarque : il a à charge la gestion des mercenaires préposés à la garde du palais. Bien que les strategos n'hésitent pas à solliciter des étrangers (en particulier dans la marine), les contingents mercenaires restent relativement rares dans l'empire sous Basile I. Sa roga est d'une livre d'or par an (72 nomismata)

- Le drongaire de la flotte ou drongaire du Ploïmon : il s'agit de l'amiral en chef de la flotte byzantine. Il existe d'autres drongaires, en charge d'une flotte thématique (voir l'armée page 324). Sa roga est de 3 livres d'or (216 nomismata)

- Le logothète des troupeaux : c'est un administrateur qui a la charge des fermes qui fournissent l'armée en animaux (montures, bêtes de somme ou nourriture). Sa roga est de 3 livres d'or par an (216 nomismata)

- Le protospathaire des Impériaux : il a la charge d'un corps de gardes palatins incluant parfois des étrangers. Ces gardes reçoivent un apprentissage dans certaines armes (la dague et le bulloï, une masse en cuir et en bois). Sa roga est de 2 livres d'or (144 nomismata)

- Le comte de l'Étable : il a la charge des écuries de Constantinople et de Malagina (en Bithynie). Il exerce des responsabilités importantes pendant les campagnes militaires, s'occupant de la logistique des convois (le ravitaillement en orge, le contrôle des muletiers, le chargement et le déchargement des bêtes, les harnachements et les frais divers)

La classe des fonctions personnelles

- Le recteur : il a la charge du palais impérial et doit gérer les serviteurs (qui ne sont pas affiliés à un autre responsable) et les approvisionnements. Il doit veiller à la bonne tenue du bâtiment. Sa roga est de 1 livre d'or par an (72 nomismata)

- Le syncelle : c'est un conseiller d'un patriarche. Souvent en octroyant cette charge, l'empereur désigne le successeur du patriarche en question. Le syncelle du patriarche de Constantinople a une autre fonction, celle de servir d'intermédiaire entre le Sénat, l'administration impériale et le patriarche. Il perçoit une livre d'or par an (72 nomismata) quand il s'agit d'un syncelle ordinaire et 3 livres d'or pour le syncelle constantinopolitain (qui accède aussi à la dignité de patrice en même temps qu'à cette charge)

- Le chartulaire du caniclée : c'est le gardien de la plume et de l'encre pourpre de l'empereur, qui servent à émettre des documents officiels. Cette fonction, créée il y a moins de trente ans, permet de devenir un secrétaire privé de l'empereur. La roga est de 6 livres d'or par an (432 nomismata)

- Le protostrator : c'est le premier des écuyers de la cour. C'est lui qui chevauche à côté de l'empereur lors des cortèges et l'aide à mettre le pied à l'étrier. Il perçoit une roga de 10 livres d'or par an (720 nomismata)

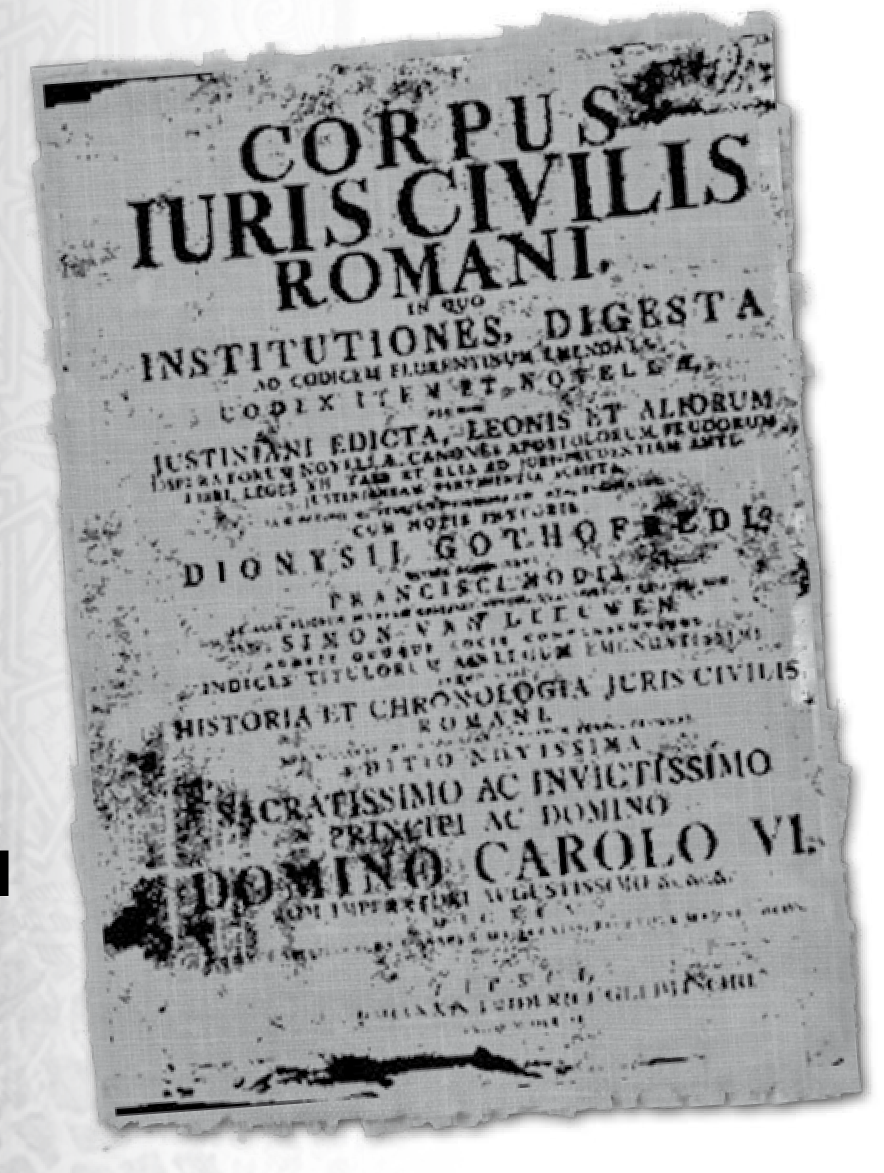
- Le maître des cérémonies : chef des cérémonies, il a sous ses ordres les silentiaires. Ses services accueillent les ambassadeurs étrangers. Il a la charge d'organiser les cérémonies officielles où paraît l'empereur

- Le domestique des basiliques : c'est le principal conseiller et aide du protospathaire des Impériaux. Sa roga est de 50 nomismata par an

pas placés sous la juridiction du strategos. Lorsque ces ordres sont en contradiction avec ceux transmis par le logothète du drome, les fonctionnaires se doivent d'obéir en priorité aux ordres du logothète, et le signifier au strategos.

Les agents obéissant au Logothète doivent accompagner et protéger les agents du pouvoir, les fonctionnaires, les diplomates impériaux ou étrangers, les évêques. Ils se chargent de convoyer le produit des impôts des différents thèmes. Ils peuvent inspecter les provinces frontières ou les domaines impériaux pour ramener des informations. De nombreux centres de remonte et de ravitaillement sont disposés le long des routes de l'empire.

C'est aux populations locales qu'incombe la charge de maintenir en activité ces centres, et lorsqu'il y a lieu, ils sont tenus de fournir animaux, vivres et logements aux représentants de l'Empereur. Ils doivent aussi maintenir en état les routes, en relation avec les agents locaux du Drome. Ces corvées peuvent rapporter de petites exemptions d'impôts, déterminées par le Drome.


CORPUS
IURIS CIVILIS
ROMANI.
INSTITUTIONES, DIGESTA
JUSTINIANI EDICTA, LEONIS ET ALIORUM
DIONYSII GOTHOFREDI
HISTORIA ET CHRONOLOGIA JURIS CIVILIS
SACRATISSIMO AC INVICTISSIMO
PRINCIPI AC DOMINO
DOMINO CAROLO VI.

Le stratiôtikon
Le logothète du stratiôtikon s'occupe du recrutement et du financement de l'armée. Il tient à jour les rôles militaires, notamment ceux où sont enregistrées les terres militaires (strateia) qui déterminent la liste des soldats des thèmes mobilisables. Ses chartulaires tiennent les rôles militaires dans les provinces et vont porter leur solde aux troupes.

Chaque strategos reçoit tous les quatre ans les indemnités destinées à l'entretien et au renouvellement du matériel, ainsi que le solde pour le paiement de ses soldats. Il en est de même pour les commandants des *tagmata* (l'armée centrale). À eux de les redistribuer de manière juste et équitable, ce qui n'est pas toujours le cas.

Le Sakellarios
Ce fonctionnaire est en charge des contrôles financiers. Pour simplifier, on peut dire que le Génikon engrange les revenus, que le stratiôtikon et les trois trésors les dépensent et que le sakellarios contrôle que les transferts entre services s'opèrent conformément aux ordres impériaux et sans détournements de fonds.

Les trois trésors

La Sacelle
Il est dirigé par un chartulaire de la Sacelle (voir page 43), très souvent un eunuque. C'est un organe important dans l'État byzantin, puisqu'il constitue le principal trésor de l'empire, gérant les réserves monétaires issues du produit de l'impôt.

Le vestiarion public
Le chartulaire du vestiarion gère les stocks de produits stratégiques, des robes de soie destinées à l'empereur ou aux cadeaux diplomatiques jusqu'à certaines matières premières destinées à l'arsenal central. Le Vestiarion a également à sa charge les stocks de métaux précieux, alimentant l'atelier monétaire d'où sortent chaque année plusieurs centaines de milliers de nomismata. Ses ressources servent à faire fonctionner les différents services de l'État, en plus des ressources propres à chaque bureau. Il s'agit plus d'un office de dépôt que d'un office d'encaissement. Le siège principal du Vestiarion est à la capitale, au Grand Palais.

L'Eidikon
L'eidikon est le service chargé du versement des rogaï (pensions) obtenues en ayant une dignité. C'est un trésor public, dirigé par un préposé à l'eidikon et non un logothète. Cette différence en dit long sur l'originalité de cet office qui possède aussi d'autres prérogatives : il s'agit d'un organisme de dépôt d'objets précieux. Dans ses entrepôts très bien protégés, on y retrouve des étoffes précieuses (dont la soie impériale), des gemmes, des œuvres d'art.

On raconte que c'est là que sont entreposés les costumes étrangers qui servent aux espions byzantins. Certains pensent même que l'Eidikon sert de caisse privée au basileus. Si ce dernier n'hésite pas à piocher dans ces réserves, il dispose de son propre trésor privé.

La justice

Toute justice émane de l'empereur, source de droit. Nul ne peut rendre la justice qu'en son nom et conformément aux lois édictées par l'empereur et ses prédécesseurs. L'empereur délègue la justice à un corps de fonctionnaires, que ce soit les strategos des thèmes ou les chefs des bureaux de l'administration centrale.

Dans l'empire, la justice est réservée à l'empereur, mais elle est exercée par délégation par nombre de fonctionnaires, qu'il s'agisse des strategos des thèmes ou des chefs des bureaux de l'administration centrale.

Les corpus

Les juges de l'empire se réfèrent aux différents textes qui sont le fondement de la justice, en prenant en considération le corpus le plus récent : l'Ecloga (qui signifie « choix » et qui compte 18 livres). Ce corpus, rédigé à l'instigation des empereurs isauriens, Léon III et Constantin V, regroupe les lois le plus souvent appliquées parmi le Corpus Juris Civilis de Justinien.

Mais les spécialistes du droit tiennent aussi compte du Corpus Juris Civilis, promulgué en 529 et rédigé en latin (elle-même révision du Code Théodosien, en 439) et Novelles, lois « nouvelles » édictées postérieurement au code à partir du règne de Justinien lui-même et écrites en grec. Ils tiennent aussi compte des appendices de l'Ecloga, reprenant des textes antérieurs.

Parmi ces appendices, il y a la Loi Agraire, qui daterait de Justinien II, riche de 85 articles. Cette loi réglemente les problèmes concrets du monde rural, comme le vol de bétail, le déplacement des clôtures ou les dommages aux récoltes.

Il y a aussi la Loi Militaire, qui rappelle que les soldats sont soustraits à la juridiction civile, sauf en cas d'adultère, et qui traite principalement des punitions à infliger aux soldats coupables de désertion, d'insubordination ou de pillage.

Ces multiples corpus entraînent des conflits de doctrine, ce qui est la raison pour laquelle Basile a pour projet d'entreprendre une clarification du droit. Cela se concrétisera d'ici quelques années par la rédaction des soixante livres des Basiliques.

L'organisation de la justice

Tout fonctionnaire, représentant du pouvoir suprême, peut rendre la justice dans le cadre des fonctions qu'il exerce, même s'il y a conflit d'intérêt. Ainsi, un procès fiscal est réglé devant les agents du fisc, un procès impliquant un soldat devant ses officiers etc. Pour éviter les abus, il y a la possibilité de demander un appel, auquel cas le procès est refait à Constantinople (si la requête d'appel est validée, ce qui n'est pas toujours le cas).

Les Juges, appelés kritaï (singulier kritès), sont des fonctionnaires spécialisés dans la justice. Ils comprennent des hauts fonctionnaires tels que l'Éparque (qui administre la ville de Constantinople), le Questeur et le Maître des Requêtes. Ils ne sont jamais des eunuques.

L'Éparque

L'Éparque est un fonctionnaire civil, l'un des plus hauts personnages de l'Empire. Il administre la ville de Constantinople. Ses attributions sont aussi importantes que variées. La police de la capitale est entre ses mains. Homme de confiance de l'empereur choisi par ce dernier, il est responsable de la tranquillité publique, et doit, cependant, se concilier l'estime des habitants de Constantinople et ne pas les mécontenter par excès de sévérité.

Il est le premier juge de l'empire après l'empereur. Il fait partie du tribunal impérial qu'il préside en l'absence de l'empereur. Il exerce aussi la juridiction civile et criminelle sur Constantinople et sur sa banlieue, jusqu'à une distance de 148 kilomètres. Il juge tous les délits : crimes ou délits de caractère politique (par exemple les complots contre l'empereur, les tentatives d'usurpation), les soulèvements et actes contre l'ordre public dans sa capitale (comme les émeutes causées par l'accroissement des impôts). Il instruit les procès et contestations au sujet des affranchissements d'esclaves, des héritages, ses tutelles, des affaires de moralité publique, des plaintes contre des fonctionnaires. Il reçoit aussi les appels des Cours de province. Il fait enfin exécuter toutes les peines prononcées contre les criminels reconnus. Son autorisation est obligatoire pour engager des poursuites judiciaires à l'intérieur de la capitale.

Il est le responsable de l'ordre à Constantinople en tant que chef de la police (il a des forces de police conséquentes, utilisées en cas d'attaque). Considéré comme le « Père de la ville », il dispose de larges pouvoirs civiques : il a un droit restrictif sur la liberté des habitants. Tous les crimes ou délits commis dans la Ville relèvent de sa juridiction. Il fait surveiller étrangers et esclaves affranchis et intervient s'ils commettent des délits. Il surveille les

marchés, les réunions, les spectacles. Il fait expulser toute personne susceptible de troubler l'ordre public. Ses sentences ne peuvent être contestées qu'auprès de l'empereur. En absence de l'empereur, l'Éparque de la ville administre l'empire.

L'Éparque a le contrôle économique, concernant commerces et industries. Il fait surveiller les ateliers de production, les magasins de vente et les marchés, ainsi que certaines professions judiciaires, notaires et avocats. Des inspecteurs peuvent intervenir à toute heure, et gare à celui qui contreviendrait aux règlements en vigueur, ou de s'opposer à l'organisation des commerces par corporation. Il surveille de près le ravitaillement de la capitale et veille à la qualité des denrées. Il est responsable du service de l'annone (l'arrivée du blé de l'Égypte).

L'Éparque joue aussi un rôle important à l'Hippodrome, les jours des courses : il est celui qui remet la palme de la victoire à l'aurige vainqueur. Avant la création de l'office du drongaire du Ploïmon (voir page 43), il avait le commandement de l'escadre de Constantinople et la garde navale de la ville. Il accueille l'empereur, revenu victorieux d'une expédition, et lui remet une couronne d'or ou de laurier, en même temps qu'il fait décorer la ville.

En province, pour chaque grande ville de l'empire, comme Antioche, Alexandrie, Carthage ou Thessalonique, il existe un fonctionnaire civil qui a les mêmes pouvoirs que l'Éparque de la ville (excepté, bien sûr, sa relation de proximité avec l'empereur). Il est également appelé Éparque.

Questeur

Proche du basileus, porte-parole habituel de ce dernier, le Questeur a des fonctions administratives et judiciaires. Il a la surveillance des étrangers et des provinciaux visitant la capitale, ainsi que des mendiants. Il règle les différents entre colons et locataires, d'une part, et propriétaires, d'autre part. Il juge les cas de faux et d'usage de faux et doit rendre compte au basileus de la conduite condamnable des magistrats. Les testaments doivent être scellés de son sceau et être ouverts en sa présence. Il veille à l'administration des mineurs.

La charge de questeur est annuelle, mais en pratique, le mandat est souvent renouvelé. Au sein de son ministère, il est assisté par des juristes (spécialisés en droit), des scribes (chargés de copier les actes et tenir les écritures) et des huissiers. Cet office n'est pas accessible aux eunuques. Il peut aspirer aux plus hautes dignités, de protospathaire à magistros.

Mystikos

C'est le secrétaire personnel de l'empereur. Bien qu'il n'ait pas le statut officiel de juge, le mystikos est investi de la pleine confiance de l'empereur. Il a une haute situation à la Cour et il peut parvenir aux plus hautes distinctions, protospathaire, patrice, anthypatos, entre autres. Il est le chef de la chancellerie privée impériale et dispose d'une influence très importante.

Maître des Requêtes

Il étudie en premier les demandes de justice adressées à l'empereur. Bien qu'il soit un personnage de grande importance, ouvrant les portes du Palais ou non s'il juge la requête acceptable ou pas, il n'a pas d'autre pouvoir judiciaire. C'est un conseiller direct de l'empereur, mais il n'a pas l'influence d'un Mystikos. Un temps le maître des requêtes était le subordonné du questeur, mais depuis les années 650, il est devenu plus indépendant. Il accompagne souvent l'empereur dans ses déplacements.

D'autres Maîtres de Requêtes sont présents dans les provinces. Leur rôle est de recueillir les suppliques des particuliers et de les transmettre au Maître des Requêtes de Constantinople, qui les examine et retient celles qui peuvent être transmises à l'empereur.

Juges de l'Hippodrome

Ils siègent sous les portiques qui entourent l'Hippodrome (pas celui des courses de char, mais l'autre près du grand Palais) et jugent les procès de droit commun. Douze d'entre eux sont personnellement choisis par l'Empereur et deviennent Juges du Velum, ainsi nommés à cause du rideau qui cache les juges au début de l'audience. Ils siègent dans une galerie du Grand Palais appelé Hippodrome couvert, et sont affectés au contentieux du protocole. Ils contrôlent la formation des processions et se portent arbitres des contestations auxquelles peuvent donner lieu les questions de préséance.

La justice dans les thèmes

Dans les thèmes, le strategos possède tous les pouvoirs civils et militaires (la justice civile disparaît là où sont créés les thèmes). Il est assisté par trois subordonnés : le chartulaire pour les questions militaires, le protonotaire pour les affaires financières et le kritès (« juge ») pour la juridiction civile (procès de droit commun ou administratif). La juridiction criminelle est réservée au strategos.

Les pénalités
La peine de mort est appliquée fort rarement aux condamnés (uniquement dans les cas de meurtre, de trahison ou d'adultère). Elle est souvent remplacée par la mutilation (l'ablation du nez, des oreilles, de la langue, des yeux, des mains).

Les autres supplices, la marque au visage, le fouet, dénotent d'une même brutalité. Ces sévices peuvent être appliqués pour de simples contraventions.

L'internement dans un monastère peut être prononcé pour de simples délits de droit commun. L'exil avec détention est souvent infligé pour raisons politiques. L'archipel des Îles aux Princes doit son nom à ce que ces îlots servaient de pénitencier aux empereurs détrônés et aux princes de sang.

Le droit d'asile, bien que considéré comme sacré, est sévèrement encadré. Seuls les innocents, les esclaves maltraités peuvent y prétendre. Mais l'Église, en se substituant aux tribunaux d'état, peut être amenée à protéger les grands coupables, pour peu que ceux-ci deviennent pénitents, et se retirent dans de lointains monastères.

Un autre trait de la justice criminelle est l'application de la question, comme moyen de preuve, ainsi que les instruments de torture, le fouet, le chevalet ou la roue. Dans les procès de lèse-majesté, la torture peut être appliquée à tous.

Les armées

Depuis Constant, le successeur d'Héraclius, le territoire de l'empire est divisé en thèmes. Ce sont les circonscriptions administratives de l'empire. Les premiers thèmes furent tous institués en Asie Mineure, et leur rôle était est toujours de faire face à la menace perse. Il s'agissait des thèmes des Arméniaques, des Anatoliques, de l'Opsikion et des Thracésiens.

Les armées sont composées par les armées des thèmes (les armées des différentes régions de l'empire) et les régiments de la tagmata (les régiments personnels de l'empereur).

Les armées terrestres

Les thèmes
Ils sont dirigés par un général, le strategos (stratège), qui occupe à la fois des fonctions militaires et civiles. Ils ont la charge de trois ou quatre divisions armées, qui correspondent à des subdivisions territoriales appelées tourmes (ou mérai). Ces tourmes sont commandées par des tourmarques.

Les effectifs
Ils peuvent varier en fonction de la taille du thème : par exemple environ 18 000 soldats pour le thème des Anatoliques, quelques centaines de soldats pour les petits thèmes frontaliers. Ces tourmarques ont eux-mêmes autorités sur des drongaires et des comtes placés à la tête des banda (singulier bandon).

Voici l'exemple du thème des Thracésiens. Il s'agit d'un thème important aussi ses effectifs ne sont signalés que pour permettre d'appréhender la taille d'une armée thématique. Pour des thèmes plus modestes, il suffit d'ajuster les effectifs. De même pour des thèmes plus grands.

Les armées comptent également des auxiliaires : porte-étendards, trompettes, ordonnances, arpenteurs chargés de délimiter le camp. Certains soldats sont employés à des missions spéciales. Il y a aussi pour une armée mobilisée et en mouvement quelques partisans ou corps francs. Ces derniers sont recrutés souvent parmi les populations des frontières : ils observent les mouvements de l'ennemi, attaquent ses détachements isolés, recueillent les renseignements et éclairent la marche de l'armée.

Le recrutement
Le contingent des thèmes est recruté et entraîné sur place. Le service est héréditaire et peut durer jusqu'à trente années. Le soldat recruté est responsable de son équipement, qui doit être de qualité et qu'il paye lui-même : un cheval, toutes ses armes (lance, bouclier, épée, arc, tunique rembourrée) et un stock de vivres. Les armées thématiques ne manquent pas de volontaires : ils ne sont

Chef de troupe	Nom	Effectif
Strategos	Thème	9 600
Tourmarque (ou Mérarque)	Tourma (ou Méros)	2 400
Drongaire	Drongos	400
Comte	Bandon	200
Centenier (Hécatontarque)	Centurie	100
Pentecontarque		50
Dizainier (Décarque)	Contubernium	10
Pentarque	Avant-garde	5
Tétrarque	Arrière-garde	5

mobilisés qu'en cas de problème et peuvent vaquer à leurs occupations le reste du temps. Ils reçoivent une solde en cas de mobilisation et très souvent les volontaires recrutés ont droit à des exemptions fiscales.

Le soldat des thèmes est mobilisable à tout moment par le strategos. Ce dernier conserve auprès de lui un noyau de combattants toujours disponibles : des officiers prêts à encadrer les recrues et quelques soldats pour garder les principales forteresses.

Les tagmata

L'armée des tagmata est un corps d'élite rattaché directement à l'empereur et composé de soldats disponibles en permanence. Ils sont stationnés à Constantinople, ou à proximité dans les thèmes voisins, en Thrace et en Asie Mineure.

Les objectifs des tagmata sont de renforcer les thèmes en cas de besoin et de contenir les éventuels mouvements séparatistes des plus importantes armées thématiques, celles des Anatoliques, des Arméniaques et des Thracésiens.

À l'avènement de Basile I, il y a quatre régiments des tagmata, dirigés par un domestique ou un drongaire : les Schôles, les Excubites, l'Arithmos (plus communément appelés Vigla) et les Hikanatoi.

Les régiments

- **Les Schôles**, dont l'origine remonte à Constantin le Grand, sont un corps d'infanterie et de cavalerie (2 000 hommes), subdivisés en corps de 200 à 300 hommes et commandés chacune par un comte. Ils disposent d'une caserne permanente au palais de la Chalké à Constantinople, mais sont également présents dans les principales villes de Bithynie, de Mysie et de Phrygie, soit à Brousse, Cyzique, Dorylaion, Kio, Kotyaion, Nicomédie, et Héraclée de Thrace. C'est le régiment le plus prestigieux de l'Empire. Ils accomplissent principalement un service de cour, bien qu'ils soient parfaitement entraînés pour intervenir dans des situations de crise en Arménie ou en Perse. Ils sont principalement recrutés parmi les membres des grandes familles de l'aristocratie. Ils ont à leur tête le domestique des Schôles, le commandant en chef des armées byzantine en l'absence de l'empereur. Ce dernier a autorité sur tous les autres chefs de guerre, excepté le strategos des Anatoliques

- **Les Excubites** (« Ceux qui se tiennent devant l'appartement impérial ») sont un corps qui fut fondé par Léon I en 468, et qui recruta principalement parmi les Isauriens à l'origine (un peuple d'origine anatolienne). Ils sont les grands rivaux des Schôles. Ils acquirent rapidement une grande influence, si grand que les empereurs cherchèrent à





La cavalerie byzantine face aux Bulgares

limiter leur puissance : Constantin V les plaça sous l'autorité d'un domestique de rang moins élevé que le domestique des Schôles. Ils ont été désarmés de force par la régente Irène en 786, car ils constituaient l'instrument privilégié de la mise en œuvre de la politique iconoclaste de l'empereur Constantin V

Aujourd'hui réarmés, les Excubites (2 000 hommes) sont principalement établis à Constantinople (mais ils sont aussi présents dans les thèmes d'Asie Mineure proches de la capitale). En tant que régiment d'élite de cavalerie, ils sont capables d'intervenir très rapidement lors des campagnes militaires, en renfort des armées thématiques (principalement d'Asie Mineure, de Thrace et de Macédoine). En dehors de ces activités militaires évidentes, ils peuvent être sollicités auprès du basileus pour des diverses missions diplomatiques ou pour des missions à la frontière, au nord de la Romanie ou à proximité de la Perse, en parfaite intelligence avec les armées du califat abbasside.

- **L'Arithmos ou Vigla** (« les Vigiles » ou la « Veille ») sont spécialement chargés avec les Noumera de la surveillance du Palais Impérial de Constantinople, et dans les expéditions commandées par le basileus, d'établir des sentinelles autour de la tente impériale et convoyer ses ordres. Ils sont également en charge de garder les prisonniers de guerre. Son chef porte le titre archaïque de drongaire

Ce corps a été constitué au VIII[e] siècle par l'impératrice Irène à partir d'unités militaires préexistantes qui ont elles été créées par l'empereur Arcadius au IV[e] siècle. Elle a intégré ce nouveau corps au sein des armées de la tagmata pour contrebalancer la puissance des deux autres corps largement favorables à l'iconoclasme, mais l'arithmos a ensuite décru en importance suite à la déposition d'Irène en 802. Aujourd'hui, ce corps se compose d'environ 1 500 soldats.

- **Les Hikanatoi** (« les Très Capables ») sont une création récente de Nicéphore I. C'est un régiment d'élite de cavalerie qui a été créé pour sécuriser les thèmes de Thrace et de Macédoine, pour empêcher les incursions des Bulgares dans l'Empire

Bon nombre d'Hikanatoi sont morts face à Kroumn en même temps que l'empereur Nicéphore lors de la bataille de Pliska en juin 811.

Aujourd'hui, les Hikanatoi constituent un régiment puissant (environ 2 500 hommes) qui se sont spécialisés dans la lutte contre les Bulgares. Ils attendent avec impatience le signal du basileus pour entrer en guerre et investir les villes qui reviennent de droit à l'Empire. Ils aspirent entre autres à venger l'empereur Nicéphore, et lui assurer une sépulture décente à Constantinople.

Ces quatre régiments puissants, lourdement armés et très bien entraînés, sont assistés par d'autres régiments, qui sont étroitement associés aux tagmatas : Noumera, Hétairie et une partie de la Flotte Impériale.

Les Noumera sont une unité d'infanterie stationnée à Constantinople (environ 4 000 hommes). Leur nom vient du « numera », une caserne du palais qui est utilisée comme prison depuis le règne d'Héraclius. Elle inclut



Fresque de Piero della Francesca (vers 1455) dépeignant la guerre entre les Sassanides et les Byzantins

également les Teichistai (ou régiment des murs, tōn Teicheōn) qui gardent l'ensemble des murs de Constantinople. Leur origine remonte au IVe ou Ve siècle.

L'Hétairie (les anciens Foederati romains) forme la garde personnelle du basileus depuis le règne de Théophile. Il s'agit, sous un nouveau nom, de l'ancien corps des fédérés composé de quatre divisions de cavalerie et chargés de la défense de Constantinople. L'Hétairie recrute principalement parmi les populations slaves et turques, mais elle commence à accueillir toutes les races, entre autres les Khazars et les premiers Varègues. Elle est divisée en trois régiments distincts, la Petite, la Moyenne et la Grande Hétairie. Chaque régiment compte environ 1 500 hommes.

Le Grand Hétériarque fait partie des proches de l'empereur, comme les domestiques des Scholes et des Excubites. Il est présent chaque matin à l'ouverture des portes du palais, et est responsable de la sécurité de l'empereur.

Les Optimates sont un cas particulier. Bien qu'entrant dans la liste des tagmata, ils sont aussi considérés comme une armée des thèmes (4 000 hommes). Ils sont stationnés à l'extérieur de Constantinople, dans le thème des Optimates. Ils sont une troupe de combat d'élite qui fut réduite au VIIIe siècle à un rôle d'intendance, responsable des mules transportant l'équipement de l'armée. Leur commandant est un domestique qui a également la fonction de strategos.

Structure

La structure de toutes ces unités est identique. Elles sont commandées par un domestique, à l'exception des Aristhmos (un drongaire). Ceux-ci sont assistés par un ou deux officiers appelés topotèrète (« celui qui remplace » ou lieutenant) et d'un chartulaire (« secrétaire »). Le régiment est divisé en banda (singulier bandon). Chaque bandon (200 soldats), est commandée par un comte (appelé skribon chez les Excubites et tribounos chez les Noumera). Chaque armée dispose également de porte-étendards et de messagers.

Recrutement et paiement

Le recrutement des soldats des tagmata est basé sur le volontariat, bien qu'il existe des campagnes de recrutement systématique. L'origine sociale des soldats est diverse, on rencontre aussi bien d'anciens paysans que des fils d'aristocrates. Naturellement, ces derniers progressent plus rapidement dans la hiérarchie. Ceux qui sont affectés à Constantinople participent régulièrement aux cérémonies officielles.

Les soldats sont beaucoup mieux payés que leurs collègues des armées thématiques, et en plus ils sont autorisés à se partager une partie du butin, et exceptionnellement prendre pour esclaves personnels certains des combattants ennemis faits prisonniers. Une dernière forme de rémunérations, symbolique celle-là, concerne les officiers, qui peuvent recevoir des dignités des mains de l'Empereur.

L'équipement militaire est fourni. Ils reçoivent le fourrage nécessaire à leurs chevaux et des rations pour eux-mêmes. Néanmoins, grâce à leur solde confortable, les soldats pouvaient se procurer un uniforme de qualité, ou à défaut, neuf. Il n'y a que lors des longues campagnes que les uniformes ne pouvaient être changés. À la fin de ces guerres, les fiers soldats byzantins portaient souvent des habits usés et rapiécés et parfois des guenilles même. Petit à petit, l'empereur a instauré le port d'un uniforme précis pour chaque tagma. De manière générale, il est demandé à ces cavaliers de porter des vêtements amples à large manche,

des pantalons (et non des tuniques) ainsi que des manteaux à poil ou pas pour les périodes froides. Les distinctions, entre les régiments, furent autrefois faites grâce aux étendards. Si ce principe se maintient, Basile I, à la suite de ses prédécesseurs, a ordonné que chaque régiment adopte des couleurs propres et orne les casques de plumes particulières. L'inertie des régiments très attachés à leurs traditions fait que cette réforme n'est pas souvent appliquée et que l'État rechigne à la renforcer puisque les dépenses supplémentaires sont conséquentes.

La majorité des forces byzantines (tagmata comme thèmes) est constituée de cavalerie. Parmi celle-ci, l'élite des tagmata et de certains régiments des thèmes repose sur une cavalerie lourdement armée et cuirassée, les cataphractaires. Les hommes comme les chevaux sont cuirassés d'une cotte de mailles ou d'écailles. Les cataphractaires portent chacun une lance, un arc et une masse. Ils combinent puissance de feu, harcèlement, corps à corps et mobilité, ce sont des unités polyvalentes et disciplinées. Ces troupes se déplacent lentement, mais leur action sur le champ de bataille est particulièrement dévastatrice.

Mais cette cavalerie coûte cher à entretenir et à former, ce qui explique l'existence d'une cavalerie légère, une unité de soutien légèrement protégée, mais rapide et bien organisée, ainsi qu'équipée d'arcs composites. Ces troupes servent à prendre en tenaille l'infanterie et la cavalerie ennemie.

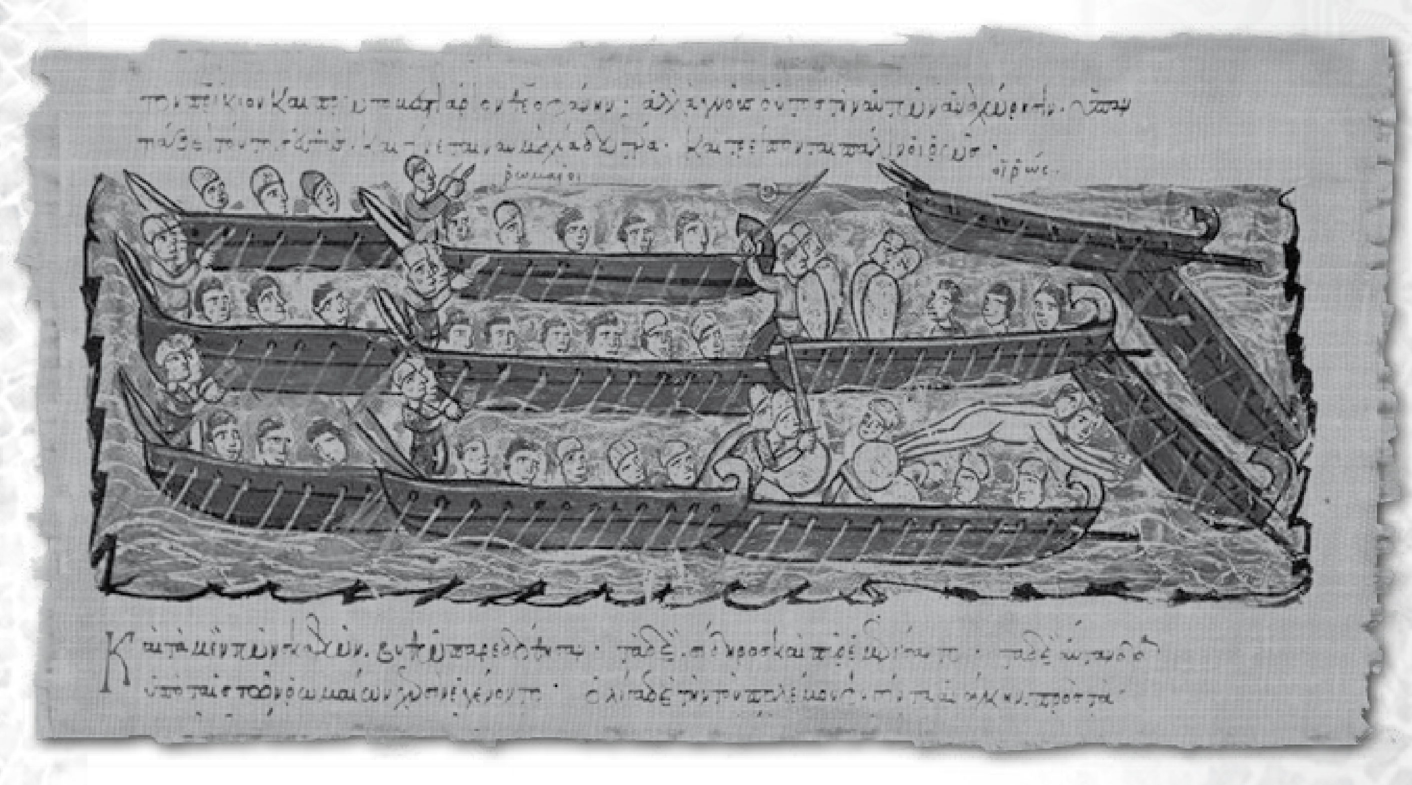
L'infanterie est utilisée dans un rôle de soutien pour la cavalerie. Il y a deux catégories de troupes à pied : d'abord l'infanterie lourde, équipée d'une lance, d'un bouclier et d'une cuirasse, et l'infanterie légère, équipée d'arcs, moins protégée mais plus mobile. L'infanterie légère est utilisée dans le but d'affaiblir l'ennemi avant la charge de la cavalerie (et l'intervention de l'infanterie lourde) ou pour harceler les soldats en déroute.

La marine de guerre

On retrouve dans la marine la même distinction que dans l'armée terrestre. Il y a des thèmes maritimes et un tagma, nommé simplement la flotte impériale.

Les thèmes maritimes
Ils sont organisés suivant le même principe que les thèmes terrestres. Les effectifs sont plutôt élevés, pour limiter les effets des raids et de piraterie. Ces flottes provinciales sont renforcées à partir du IX[e] siècle par une flotte centrale, sur le modèle des tagmata terrestres. L'équipement requis pour un marin est plus modeste : rames et armes légères. Les hommes du thème sont sous les ordres d'un strategos. Il existe des sous-divisions du thème sous les ordres d'un drongaire puis d'un tourmarque. Les flottes thématiques constituent l'essentiel des effectifs de la marine de guerre byzantine.

Les forces navales
Le principal navire de guerre de la flotte est le dromon, navire rapide mû par des rameurs (un ou deux rangs) et qui possède deux mâts avec des voiles latines. Le dromon mesure entre 30 à 50 mètres de long, 5 à 7 mètres de large et peut embarquer jusqu'à 300 personnes (à la fois des soldats et des rameurs). Certains dromons (les plus grands,



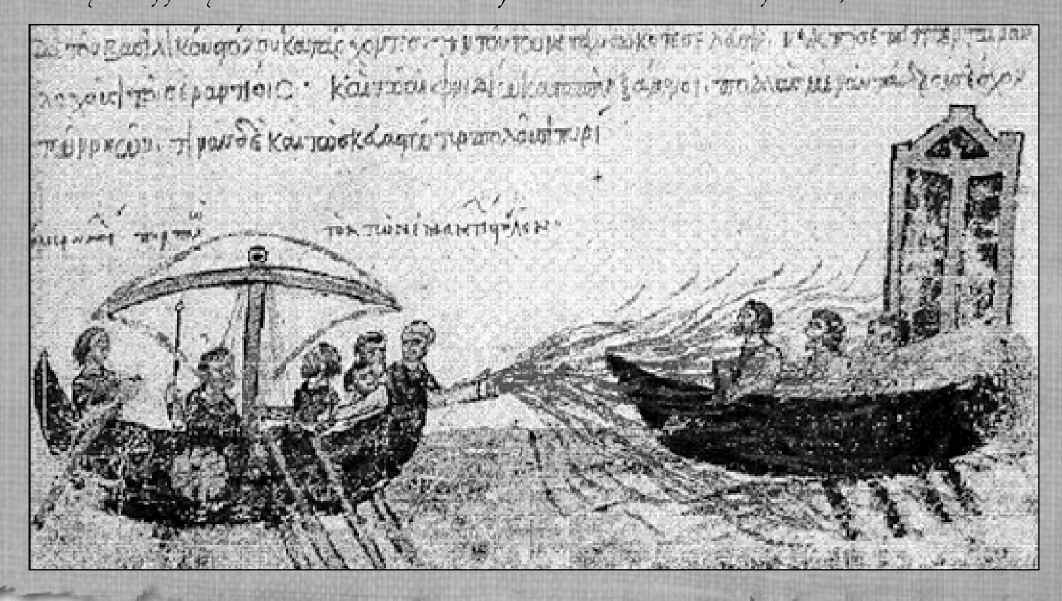
Le feu grégeois

Le feu grégeois est le secret le mieux gardé de l'Empire byzantin. Il s'obtient en mélangeant de l'huile de naphte, du soufre, du bitume et du salpêtre, ce dernier ingrédient servant à entretenir et activer les combustions. Ce mélange particulièrement inflammable possède une propriété stupéfiante ; il brûle même au contact de l'eau et produit une fumée épaisse et une explosion bruyante, ce qui effraie à tout coup les adversaires des Byzantins. Les Byzantins utilisent fréquemment le feu grégeois lors des batailles navales.

L'huile de naphte est principalement extraite dans la mer d'Azov et dans les provinces de Macédoine et de Thrace, tandis que le soufre est extrait dans les montagnes d'Anatolie. Ce n'est pas un hasard si les effectifs des thèmes dans ces provinces sont particulièrement élevés (plus de 15 000 soldats) car l'empire tient particulièrement à conserver ces provinces.

De même, tout transport de composantes de feu grégeois (sur navires commerçants) d'une province à l'autre pour constituer le précieux mélange est protégé militairement par 5 dromons et 5 navires éclaireurs. Le précieux mélange est constitué secrètement dans les entrepôts militaires de la marine. Il y a de tels entrepôts notamment à Alexandrie, Carthage, Constantinople et Thessalonique.

Les pertes en composantes du feu grégeois ont jusqu'à présent été mineures, grâce aux précautions prises par les Byzantins pour sécuriser les convois, tant maritimes que terrestres. Les investigateurs peuvent participer à un tel convoi, et contribuer au bon acheminement du précieux feu grégeois, en contrecarrant les alertes ; attaque des barbares, tempêtes inhabituelles et en poursuivant tous ceux qui pourraient réaliser du feu grégeois (les carolingiens cherchent avidement à apprendre le secret, de même que les Arabes et les perses).



généralement) sont dotés d'une tour de bois (le xylokastron) à partir duquel des archers peuvent tirer des flèches sur l'ennemi et lancer le feu grégeois. Une unité de vaisseau ennemie peut rapidement être mise hors de combat grâce à l'utilisation de cette arme, ce qui explique le peu d'empressement des Bulgares, des Rus ou des Toulounides à venir affronter les Byzantins sur mer. Beaucoup de dromons sont blindés avec des plaques de métal pour se protéger des éperonnages.

La flotte impériale

De la même manière que pour les troupes terrestres, il existe un régiment permanent appelé simplement la flotte impériale. Elle est sous les ordres du drongaire du Ploïmon. Elle est stationnée à Constantinople et sert pour les grandes expéditions maritimes ordonnées ou menées par l'empereur. La flotte a enrôlé beaucoup d'étrangers spécialistes de la mer, dont des Slaves mais dispose de régiments entiers composés uniquement de Byzantins.

Face au feu grégeois

Il est possible que les investigateurs se retrouvent (malheureusement) confrontés au feu grégeois bien qu'il soit plus probable que ce soit eux qui l'utilisent. Afin de pouvoir simuler cette arme formidable, voici quelques règles pour aider le Gardien :

- le feu grégeois s'utilise sous deux formes : soit c'est un projectile enflammé et explosif (grenade en argile ou munition de catapulte), soit il est directement projeté par une sorte de canon à la proue des navires, le siphôn. C'est cet usage qui est le plus répandu pendant le règne de Basile I

- si le feu grégeois est une munition pour une arme de siège ou une grenade, il faut réussir un test en arme de siège (catapulte) / Athlétisme pour toucher sa cible. La précision est très mauvaise, mais elle est compensée par la zone touchée par l'explosion. La portée dépend de la nature du projectile

- si le feu grégeois est utilisé avec un siphôn, il faut réussir un test en arme à distance (Siphôn) pour toucher. La précision est plus grande qu'avec une catapulte mais la portée est nettement réduite

- le feu grégeois combine deux effets, l'explosion/souffle et l'embrasement. Dans le cas d'un projectile, il fait des dégâts de zone grâce à l'explosion du contenant en argile cuite, occasionnant des dégâts pour les personnes peu ou pas protégées. Il y a ensuite 75% de chance pour que les personnes dans la zone de dégâts s'embrasent et perdent 1D6 Points de Vie par round. Il n'y a pas de vrai moyen d'éteindre ce feu, sauf lorsqu'il a consumé tout ce qui pouvait brûler. Ainsi, l'eau est totalement inefficace et une personne brûlée au feu grégeois doit se dévêtir pour éviter de succomber aux brûlures. Sinon le feu dure entre 1 et 5 minutes, le temps de tout brûler

- dans le cas d'un siphôn, la victime est soumise au jet de liquide enflammé qui l'intoxique puis l'embrase. La victime si elle se trouve dans le cône d'effet du souffle devient irritée (voir le livre de base de l'Appel de Cthulhu page 143) et a 90% de chance de se retrouver embrasée. Elle subit alors les mêmes effets que pour une grenade ou un projectile de catapulte

Voici un tableau résumant les caractéristiques du feu grégeois :

Type d'arme	Modificateur	Dégâts	Portée	Cadence	Munitions
Grenade en argile	Athlétisme	1D3+ feu sur 2m	Proche	1	1
Catapulte	-10 %	1D6+ feu sur 3m	Loin	1 tous les 8 rounds	Généralement 10
Siphôn	+10 %	Irrité+ feu sur 3m de long	Proche	1	Peut maintenir le souffle pendant 3 minutes

Au combat, lors des affrontements majeurs, le basileus mobilise à la fois la flotte impériale et les flottes thématiques.

Vie quotidienne

Malgré les conceptions nouvelles dues au christianisme, la famille reste l'unité sociale centrale, comprenant la famille au sens strict (les parents et les enfants), les serviteurs libres, les eunuques et les esclaves.

L'autorité est strictement paternelle, c'est le seul habilité à régenter la vie de la famille, ce qui signifie les fiançailles puis le mariage des enfants, la vente et la transmission de biens, à l'exception de la dot de son épouse (qu'il doit transmettre intact à ses descendants) et de la douaire qu'il doit offrir à sa femme en prévision d'un éventuel veuvage.

La place des femmes

Les femmes vivent traditionnellement dans un gynécée, souvent sous la garde d'eunuques. Si certaines femmes sont plus libres, notamment les impératrices, c'est plus souvent le cas dans les classes aisées. Dans tous les cas, les femmes sortant dans la rue (lors des offices religieux, de la fréquentation des bains, pour visiter des parents proches) se doivent de le faire en couvrant leur tête d'un foulard.

L'opinion publique est presque toujours défavorable à la femme. Il est considéré comme dangereux d'être l'ami d'une femme, surtout lorsqu'elle est jolie, car il y a à combattre la tentation (de succomber à son charme), la grâce et les paroles ensorceleuses (et si elle est laide, c'est un fléau pour elle). Les femmes elles-mêmes n'ont pas bonne opinion de leur sexe, elles sont dit-on bonnes comme pleureuses, à cause de leur facilité à verser des larmes. Leur instruction est limitée, cela se réduit dans la plupart des familles aux ouvrages manuels, à la lecture des Écritures avec quelques rudiments de littérature.

Les eunuques

Les eunuques, les seuls hommes admis à pénétrer dans les gynécées, sont originaires en grande majorité de la région du Caucase. Ils coûtent forts chers, et ils sont en grand nombre, tout du moins dans les familles riches. L'opinion publique leur est défavorable : ils font l'objet de plaisanteries truculentes. Des lois sévères ont été édictées pour interdire la castration d'enfants et d'esclaves nés dans l'Empire.

L'esclavage

L'esclavage est toujours autorisé au sein de l'Empire, mais il s'est adouci dans les lois et la pratique : il est interdit de mettre en

Les effectifs de la marine de guerre byzantine

Affréter et armer un navire coûte très cher. Aussi il n'en existe que peu dans la marine byzantine. Voici les effectifs globaux des flottes byzantines sous le règne de Basile I :

- flotte impériale : 20 dromons, 75 navires légers. Environ 15 000 marins, dont la moitié assignée à la navigation, le reste pour le combat
- flotte thématique des Cibyrrhéotes : 25 dromons, 60 navires légers. Environ 10 000 marins, dont la moitié assignée à la navigation, le reste pour le combat
- flotte thématique de Sicile : 10 dromons, 35 navires légers. Environ 5 000 marins
- flotte thématique du Péloponnèse : 6 dromons, 30 navires légers. Environ 2 000 marins
- flotte thématique de la mer Égée : 20 dromons, 40 navires légers. Environ 5 000 marins

esclavage un chrétien. Loin de disparaître, l'esclavage est plus florissant que jamais : de grands propriétaires possèdent des esclaves par milliers et en font des hommes d'armes. Mais le fait de libérer ses esclaves est considéré comme un acte de charité valorisé par l'Église. Le maître conserve sur l'esclave son pouvoir absolu et il peut le châtier sans que personne ne trouve à redire.

Les enfants

La naissance d'un enfant est l'événement familial par excellence. L'enfant est baptisé une semaine après sa naissance. C'est au cours de la cérémonie que le prêtre lui donne son nom, choisi par son parrain.

La première éducation a lieu pour les enfants des deux sexes au gynécée, où leurs parents leur apprennent à lire et à écrire. Alors que l'éducation des filles reste très sommaire, celle des garçons est plus complète, du moins pour ceux qui ont eu la chance d'être bien nés, c'est-à-dire proche de la pourpre impériale.

Ces rares élus sont envoyés dans des universités (à Constantinople au Palais de la Magnaure) ou des monastères, où ils ont accès à de nombreux livres pour parfaire leur éducation. Ils étudient ainsi les textes des auteurs récents et des auteurs classiques, pour qu'ils puissent appréhender et comprendre les idéals de vertu, de courage, de désintéressement de soi.

Ils sont ainsi préparés à assumer les plus hautes fonctions au sein de l'empire, en étudiant le droit, la littérature (textes religieux et « classiques »), l'histoire (pour tenter de discerner les erreurs du passé), les arts et les sciences, l'art de la guerre, etc.

Mariage et fiançailles

Une famille se constitue par le mariage de deux personnes, et par extension leurs familles d'origine. Le lien tissé entre les familles d'origine est économique, et souvent politique. Aussi, l'Église et l'État s'intéressent de très près aux unions matrimoniales.

Il y a à Byzance dans les lois des règles sur les remariages successifs (auxquels l'Église est en principe opposé, mais pour lequel il existe une tolérance jusqu'au troisième mariage, sous des conditions spécifiques visant à faciliter la procréation). Les lois interdisent les unions incestueuses, les rapports sexuels hors mariage, l'homosexualité, les mariages consanguins ou de parenté (comme le mariage d'un père avec sa fille) et l'assimilation des fiançailles au mariage.

Le mariage est considéré comme légal s'il a été contracté selon les lois civiles : l'intervention de l'Église est nullement nécessaire. Dans la pratique toutefois, la participation de l'Église est une condition sine qua none du mariage valide. Le pouvoir civil considère ainsi dans la pratique qu'une union sans le consentement de l'Église n'est pas valide.

Sur le divorce, il est accepté que pour les cas suivants : lèse-majesté, adultère de la femme, adultère prolongé et affiché du mari, accusation d'adultère contre la femme si le crime n'est pas prouvé, comportement impudique de la femme, impuissance du mari pendant trois ans, attentat de l'un des conjoints contre la vie de l'autre, la lèpre de l'un des conjoints. Le mariage peut être aussi rompu si l'un des conjoints désire se faire tonsurer. Tous ces cas de divorce sont examinés devant des tribunaux avant d'être validés.

Le divorce par consentement mutuel (ou par désir de l'un des conjoints) n'est pas légalement autorisé. Ainsi, le divorce de l'empereur Constantin VI en 795 causa une grave crise politique, car ce divorce puis le remariage avec une autre femme furent considérés comme un acte hérétique, et ces actes lui coûtèrent le trône.

Les fiançailles et le mariage sont bénis par un prêtre : de par la loi, il est interdit de fiancer des enfants avant l'âge de 7 ans, et de les marier avant l'âge de 12 ans pour les filles, de 14 ans pour les garçons. L'accord est conclu par une charte écrite, s'il s'agit de mineurs. Les noces, fiançailles et mariage, se préparent à l'insu des intéressés, et il est attendu de leur part leur accord (même si ce n'est que pure formalité) et de se conformer à la volonté paternelle.

Funérailles et culte des morts

Bien que l'ancienne loi romaine interdise les inhumations dans l'enceinte des villes, celle-ci n'est plus appliquée depuis longtemps, le désir de reposer auprès des saints a multiplié les cimetières à proximité des églises.

Les anciens usages funéraires, en vigueur du temps de la Rome antique, sont toujours en vigueur : on voit toujours les pleureuses à gage, qui chantent ou déclament des poèmes funèbres composés d'avance. Ces manifestations de douleurs ont souvent lieu dans l'église, et la foule s'y associe parfois. Il est coutume aussi de donner un dernier baiser au mort avant qu'il ne soit enterré.

Des réunions de lamentation ont lieu à jours fixes après l'enterrement : une triple commémoration les 3e, 9e et 40e jours, car ils croient que l'âme du défunt reste sur terre jusqu'au 3e jour, qu'elle est jugée le 9e jour, et qu'elle paraît devant Dieu le 40e jour.

Lorsque les Byzantins sont en deuil, ils sont tout de noir vêtus (sauf l'empereur qui est en blanc). L'office du 40e jour marque la fin du deuil, mais généralement les particuliers abandonnent les habits de deuil dès le 9e jour.

Les corps des défunts sont enfermés dans des sarcophages de marbre, de pierre ou de porphyre. Selon le rang social, il peut y avoir ou non des sculptures. Les tombes les plus



Les noces byzantines

Le jour du mariage, le futur époux, accompagné de musiciens, vient chercher sa future épouse, qui est magnifiquement parée. Il lui soulève son voile, lui fait un premier baiser, puis la mène à l'église, au milieu de porteurs de torches, de chanteurs, de joueurs de cymbales. Ils sont accompagnés de leurs parents, de leurs amis, qui sont par tradition tous vêtus de blanc. Des roses et des violettes pleuvent des fenêtres sur passage des futurs mariés.

À l'église, la cérémonie nuptiale commence, l'échange des anneaux s'effectue à la fin de la messe. Après la cérémonie, les nouveaux mariés se dirigent vers leur nouvelle maison, escortés de musiciens et de chanteurs, interprétant des chants religieux. Dans la maison se tient le banquet nuptial (qui dure jusqu'à la nuit), où les deux sexes mangent à part. Les tables sont chargées de toute la vaisselle précieuse dont dispose la famille.

Les époux sont ensuite conduits dans la chambre nuptiale, qui a été décorée la veille du mariage avec de somptueuses tapisseries et de nombreux objets spéciaux. Le lendemain matin, ils sont réveillés par les parents et les amis qui leur chantent des chants de circonstance.

Gravure présente sur les anneaux de mariage byzantins représentant les scènes de la vie du Christ

grandioses sont réservées aux empereurs, suivis de près par les grands personnages de l'État (les martyrs étant à part, étant objet de réelle vénération de la part des vivants). Les tombes des particuliers sont beaucoup plus modestes, simplement creusées dans le sol.

Les tombes sont signalées par des stèles de pierre, sur lesquelles est gravée une inscription qui exprime la vénération des vivants à l'égard des morts. Ces inscriptions indiquent le nom du défunt, sa qualité de fidèle et des souhaits de vie après la mort bienheureuse. Il peut y avoir quelques épigrammes à caractère mythologique, ce qui est considéré par beaucoup comme de simples figures de rhétorique, et non d'adhésion réelle aux cultes païens.

La propriété familiale

La propriété, définie par la législation impériale et le droit romain, est le fondement économique de la famille. Le père n'en est pas le seul détenteur, mais il est le seul à pouvoir rédiger les actes la concernant : testaments, donations, locations, affranchissements d'esclaves, etc.

Comme la vie byzantine est la continuation de la vie antique, les maisons familiales des aristocrates sont organisées suivant un plan romain, autour d'un foyer central. Elles sont souvent composées de deux parties, séparées par un couloir central, avec d'un côté les appartements privés (avec des dépendances : cour, jardin, puits et parfois même chapelles), et de l'autre de grandes salles de réception.

On attache beaucoup d'importance à la décoration : sols pavés de marbre ou de mosaïque, murs lambrissés de marbre ou décorés de peintures profanes ou sacrés, plafonds de cèdre, etc. Les pièces sont en revanche le plus souvent séparées par des parois légères, parfois une simple épaisseur de planches.

Loin de s'isoler de la rue, les maisons sont percées de fenêtres (de longues baies rectangulaires). Les toits sont en terrasse ou à double versant. Il y a souvent des galeries et des balcons, ainsi qu'un portique d'entrée. Chaque maison porte souvent le nom de son fondateur.

Les décorations religieuses sont nombreuses sur les murs, les portes et même les toits, au point que l'église dut faire interdire l'usage de croix et de motifs religieux au sol. Il n'est pas rare qu'il y ait une chapelle privée, et les familles les plus humbles ont souvent leur iconostase, oratoire où sont suspendues les saintes images.

L'intérieur d'une maison aristocratique est naturellement somptueux. On y trouve des lits recouverts d'une riche tenture historiée, des armoires d'attache creusées dans les murs ou mobiles (pour les livres), des coffres garnis d'ornements sculptés (très souvent utilisés, pour conserver les vêtements et les objets précieux). À cela s'ajoutent des tables souvent incrustées d'ivoire, d'or et d'argent, et des chaises ou des bancs, pour les repas.

L'éclairage est assuré soit par des lampes à huile, soit par des cierges et des chandelles.

Comment est habillé mon personnage byzantin ?

Le vêtement de base dans l'empire est la tunique sous ses différentes formes, tant pour les femmes que pour les hommes. On en superpose autant que de besoin, en dessous des éventuels vêtements d'apparat. Une femme, hors de sa maison, se doit toujours de s'envelopper la tête d'un voile.

Les tuniques sont longues lorsqu'il fait froid, courtes lorsqu'il fait chaud car on ne met pas de bas. En été, on porte des sandales et en hiver des chausses, une invention qui vient de l'Ouest de l'Europe. De plus en plus ces chausses remplacent les autres chaussures car elles ont l'avantage d'être pratique et de protéger une partie des mollets.

Le pantalon, bien qu'il existe, est mal vu dans la société byzantine (mais cela tend à changer) C'est le vêtement des peuples germains et slaves (le scaramange) et il est assimilé aux barbares. Il n'y a guère que les cavaliers et les marins qui peuvent porter des pantalons sans subir l'opprobre de la population.

Pour les voyages, on jette sur soi le phélonion, une lourde cape ou manteau de lin en été et de laine en hiver, qui peut aussi couvrir la tête.

Les coiffures sont nombreuses et souvent très décorées, de perles et de pierreries. Les autorités religieuses s'élèvent régulièrement contre les hommes portant leurs cheveux en tresse ou en boucles. La barbe, symbole de dignité qui les sépare de l'eunuque, est un des points d'opposition majeur entre Rome et Constantinople. Symboliquement, les criminels voient leurs cheveux et leur barbe rasés.

Il faut distinguer les habits en fonction de l'origine sociale ou de la fonction que l'on exerce dans la société.

L'aristocratie

Les femmes de l'aristocratie portent quasiment toutes des boucles d'oreille (dont certaines peuvent être d'or, ou rehaussées de pierres précieuses). L'usage des parfums (fort recherchés) et celui des fards est le complément obligatoire de la toilette féminine. Elles utilisent beaucoup le khôl, pour maquiller et/ou soigner les yeux.

Les femmes ne sont pas les seules à porter des bijoux. Les hommes portent bracelets, colliers et bijoux qui peuvent s'orner de motifs religieux. Les aristocrates portent une tunique avec d'innombrables ornements. Les vêtements de couleur pourpre et de soie d'un certain prix sont réservés à l'empereur. Ils portent ainsi le plus souvent des vêtements de couleur rouge, bleue, vert ou jaune. Les aristocrates peuvent porter des vêtements de soie, pour peu que cela n'apparaisse pas comme plus riche que les vêtements impériaux. La soie fait d'ailleurs partie du traitement octroyé aux fonctionnaires annuellement.

Les manteaux comme la chlamyde sont parfois brochés d'or et/ou ornés de figures brodées ou tissées dont les sujets sont empruntés aux Écritures. Enfin, surtout lors des réceptions, ils peuvent porter des couvre-chefs : le toupha (une tiare surmontée d'un haut panache de plumes retombant sur la tête) pour les aristocrates, le skiadion (un bonnet) pour les laïcs ou les ecclésiastiques.

Les vêtements, considérés comme un capital, font partie du patrimoine familial et sont transmis dans les testaments. Contrairement à ce qui se passait sous l'Empire romain, où des lois édictaient ce que les aristocrates pouvaient porter, la seule limite pour l'aristocrate est sa richesse elle-même, suivant sa possibilité de payer un vêtement de qualité luxueuse ou non.

Le peuple

Les hommes du peuple portent une tunique courte et ceinturée, plus pratique pour leur travail quotidien. Les hommes du peuple portent des courtes bottes ou des sandales (la plupart du temps blanches), tandis que le clergé et les fonctionnaires portent des pantoufles (noires ou colorées) ou des bottes (pouvant allier soie et cuir). Il est très rare de voir des Byzantins avancer pieds nus, sauf s'ils désirent faire pénitence.



Celles-ci portent souvent des inscriptions pieuses, comme « La lumière du Christ brille pour tous ». Elles peuvent être tenues à la main ou accrochées.

Enfin, il y a dans le mobilier tous les objets, batterie de cuisine, objets de toilette, nécessaire à la vie quotidienne d'une famille, comme des cure-oreilles, des brûle-parfums, des balances ou des horloges (sabliers ou horloges hydrauliques).

Les classes moyennes vivent généralement dans des maisons à cinq étages (exceptionnellement de sept à neuf). Ces étages sont loués à des gens peu fortunés, et il y a souvent des difficultés entre locataires.

L'ameublement des maisons communes est beaucoup plus simple : lits de pailles ou simples banquettes, des coffres en bois pour stocker toutes les possessions de la famille, y compris le mobilier de cuisine.

Les repas

Il y a trois repas : le progeuma (le déjeuner du matin), le geuma (le déjeuner) et le deipnon (le souper). Parmi les ménages les plus aisés, ces repas sont pris toujours couchés, mais cette pratique tend à progressivement disparaître. Les repas se prennent en famille, mais en cas d'invitation d'étrangers, les femmes n'y paraissent pas. Il est d'usage de changer de chaussures avant de se mettre à table.

La table est couverte d'une nappe, plus ou moins riche. Un bol rempli d'eau et des serviettes sont placés à côté de chaque convive (car on mange souvent avec ses doigts, d'où la nécessité de se laver les mains avant et après les repas). L'usage des cuillères parmi les classes plus aisées est occasionnel (réservé pour les grandes occasions), de même que les fourchettes (à deux ou trois dents).

La vaisselle est variée : plats, assiette, tasses, écuelles, vases et coupes. Les uns sont luxueux, les autres tout à fait communs. La terre cuite non vernissée est utilisée pour la vaisselle commune. Dans les ménages aisés, la poterie vernissée, originaire d'Orient, peut paraître seule sur les tables. La vaisselle luxueuse peut être riche de par la variété de son coloris et de son ornementation : thèmes géométriques, spirales, damiers, feuillages, animaux réels ou fantastiques. La verrerie luxueuse est elle aussi remarquable, avec ses belles coupes et fioles en verre coloré, orné de feuillages, d'animaux et d'hommes.

Hors d'œuvre propre à exciter l'appétit, viandes rôties et desserts (consistant en fruits et sucreries) sont courants. La cuisine est très souvent épicée, à grand renfort de poivre, de cannelle, de moutarde ou d'ail. L'alimentation est riche, et les médecins prescrivent chaque mois quels sont les mets qui sont favorables ou nocifs.

En dehors des vins locaux, les Byzantins apprécient particulièrement les vins d'Afrique du nord, de Chypre, de Grèce, de Syrie et de Palestine. Le pain est très recherché, et figure sur presque toutes les tables, excepté celles des indigents. Il y a diverses qualités de pain (pain de semoule, pain de son ou roulé dans la cendre pour les moines, pain de froment).

Les aristocrates festoient en de nombreuses occasions dans leurs demeures. C'est un moment de sociabilité entre pairs. Ces fêtes sont préparées avec soin longtemps à l'avance, avec le décor : fleurs et lumières, encens et parfums, objets d'arts et tissus précieux disposés avec soin. Le repas est tout aussi important : la cuisine est riche et raffinée, le plus remarquable venant de la chasse, mais aussi de la pêche. Il y a également de nombreux intermèdes (spectacles de musique, de danses et de mimes) et aussi, en cercle restreint, des jeux de table (osselets, dés et dames).

La satisfaction des convives à l'issue des banquets est très importante. Une fête considérée comme ratée peut coûter beaucoup aux organisateurs, surtout si l'empereur ou un de ses représentants étaient présents. Dans le cas contraire, fortunes et honneurs peuvent être la gratification des organisateurs après les fêtes.



Plats : porc rôti au vin miellé, olives marinées à la sauce au sang de poisson, chevreau farci d'ail, d'oignons et de poireaux, poissons frits à la farine de moutarde avec une sauce à la coriandre, grenouilles, esturgeons et limandes (le thon est une nourriture commune).

Légumes : laitue, blette, choux, melon, figues blanches avec du sel, haricots réduits en farine, lentilles, asperges et champignons.

Desserts : fruits secs, raisins, amandes, pistaches, pommes de pain, pommes de pain, compote de coing (pour les gourmets), grenades, dattes de la crème au miel.

Accompagnements : diverses qualités de pain (semoule pour les moines), vin.

Un menu de luxe : gros artichauts et saucière de sauce blanche, pieds de cochon grillés, œufs dans des coquetiers d'émail bleu, poisson, jambon, canard rôti, gâteaux faits de couches de biscuits, fruits. Pain rond et vin.

Les jours d'abstinence (carême) sont scrupuleusement respectés. Le poisson proprement dit, considéré comme aliment gras, est peu consommé, alors que le sont les crustacés et les coquillages. Le fromage est généralement interdit, sauf durant la « semaine du fromage » (soit la semaine qui précède le premier dimanche du carême).

Les loisirs

La chasse

La chasse est le principal loisir des Byzantins, toute classe confondue, depuis les paysans jusqu'aux plus grands seigneurs.

Les paysans chassent de petits animaux (lapins, oiseaux) avec éventuellement arcs et flèches et utilisent des pièges. Ils sont parfois aidés par un ou plusieurs chiens de chasse.

Les grands seigneurs entretiennent de coûteux équipages comprenant des rabatteurs de proie, des valets de chiens, des dresseurs de faucons, de léopards et d'onces (des espèces de chats sauvages). Ils s'attaquent à des animaux sauvages dangereux ou du gibier de grande taille (cerfs, daims, gazelles, renards, sangliers). Ils sont aidés par de nombreux chiens de chasse et des faucons dressés.

Les chasseurs sont vêtus d'habits courts. Ils partent généralement tôt le matin. Leurs armes sont l'arc (avec un carquois garni de flèches), la hache, la massue, l'épée ou la lance. Ils sont souvent un poignard à la ceinture et un filet sur les épaules.

Ces chasses constituent un terrain d'entraînement parfait pour l'équitation, le maniement des armes, et pour démontrer son



courage. Lorsque l'empereur est présent, c'est une occasion de convivialité et de proximité avec lui, mais c'est à double tranchant, car le souverain est plus exposé aux éventuels attentats, sans compter les assauts des animaux sauvages. Ces chasses constituent le moyen pour agrémenter la table de gibiers.

L'Hippodrome et ses spectacles

Les jeux organisés à l'Hippodrome remportent l'adhésion du peuple. Il s'agit principalement de courses de quadriges, mais il y a aussi des intermèdes avec des danseurs et musiciens, et aussi des distributions de vivre.

Les courses sont principalement organisées à l'Hippodrome de Constantinople, mais il y en a aussi - même si c'est moins fréquent - dans les grandes villes de province, comme Carthage ou Thessalonique. Les équipes qui y participent sont organisées comme à Constantinople.

La rivalité entre les deux principales équipes, les Bleus et les Verts, prend parfois une dimension politique, comme en témoigne l'exemple de la sédition Nika, qui a embrasé la ville de Constantinople pendant six jours en 532, et dans le déclenchement de laquelle les courses de chars jouèrent un rôle.

Les Verts sont connus pour être surtout des agitateurs et des fortes têtes (voire même diraient certains des monophysites). Les Bleus sont quant à eux identifiés par leur conservatisme et leur orthodoxie.

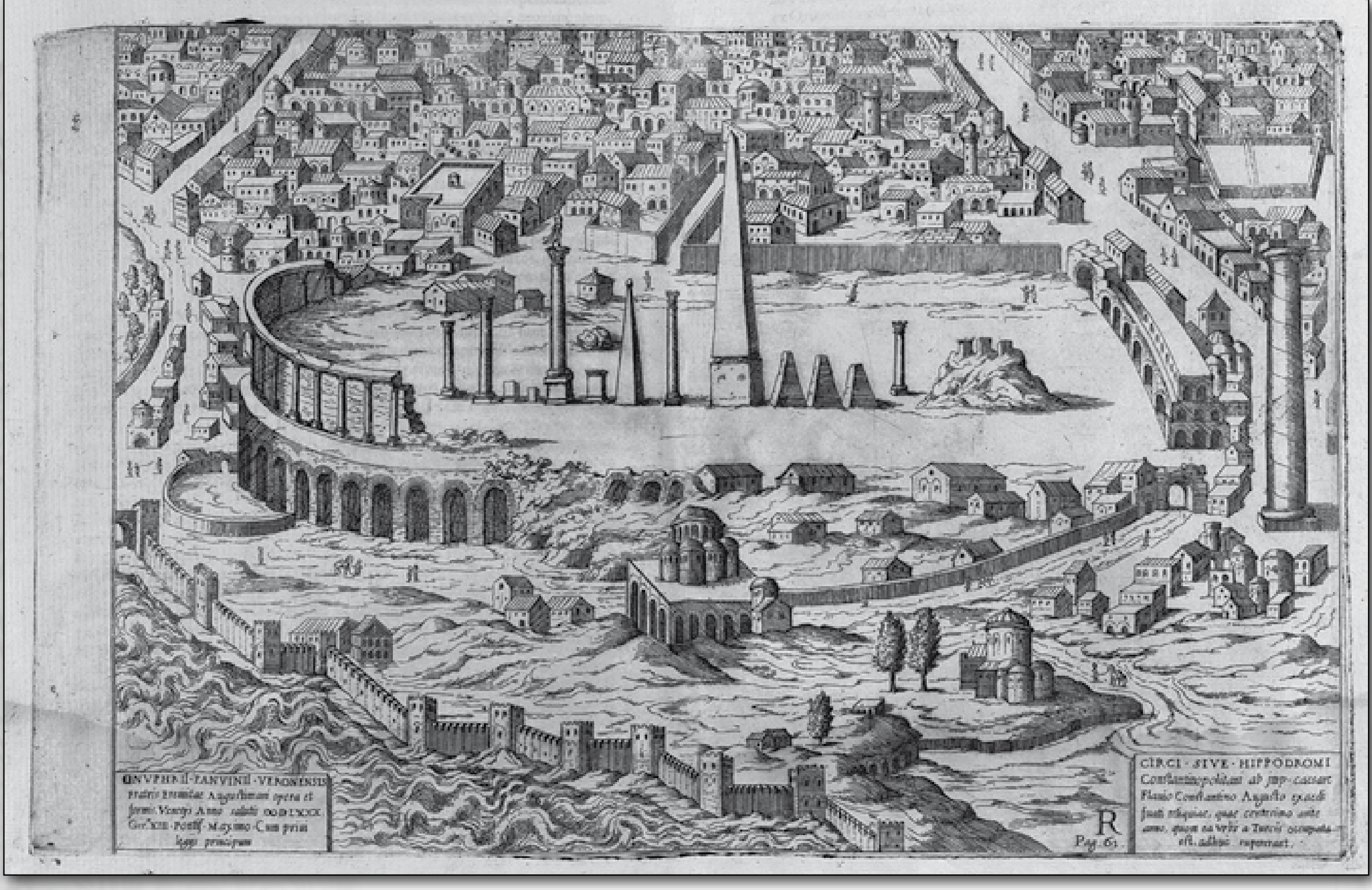
À son entrée dans l'Hippodrome (à la capitale ou dans une ville de province), l'Empereur salue en premier l'une des deux factions, celle qu'il a choisie lors de son couronnement. Mais attention, dans le monde byzantin, la distinction entre l'ombre et la lumière est parfois impossible et on trouve des exceptions dans chacun des deux camps, de même que beaucoup de spectateurs ne s'associent avec aucun des deux.

Le théâtre et les spectacles de rues

Le théâtre antique, malgré les condamnations religieuses, n'a pas uniformément disparu. Le genre littéraire est maintenant moins présent. Les spectacles de jongleurs, de musiciens et de mimes (des farces mêlant bouffonneries et scènes d'un réalisme cru), sont organisés dans les théâtres, mais aussi et surtout dans les rues. Cet art est plutôt réservé aux couches populaires de la société. Pour le promeneur, la rue est un spectacle permanent. Outre des décorations, on y retrouve de nombreuses troupes de mimes, de musiciens et de jongleurs.

On trouve aussi des montreurs d'animaux sauvages ou dressés. Il peut aussi y avoir des combats contre des animaux, diverses formes de boxe et des joutes navales ou à cheval. Des jeux de dés, de cartes et différentes formes de jeux d'adresse sont régulièrement organisés dans les tavernes ou sur les places publiques.

Enfin, il y a des processions – qui n'ont rien de religieux - et qui se prêtent plutôt au carnaval (et auquel le clergé lui-même n'hésite pas à participer, bravant les interdits). Tous les spectacles se terminent aux cabarets, des débits de boissons dont l'ouverture est quasi-permanente.



L'hippodrome de Constantinople

Les bains

Les Byzantins ont toujours un goût prononcé pour les bains, mais au IXe siècle il s'agit moins d'un lieu de rencontre, de discussions et de distraction que d'équipements collectifs d'hygiène. Ils sont nombreux et ouverts à des heures spécifiques pour les femmes. Le bain trois fois par jour est fréquent, et cela commence à être critiqué, et s'abstenir de bains est considéré comme une œuvre méritoire.

Certains monastères disposent de bains, et ceux-ci sont accessibles à tous, gratuitement pour les pauvres. Il y a aussi des bains privés dans les palais et les très grandes maisons.

Le plus grand luxe est déployé dans les thermes importants : façades ornées de colonnes et de sculptures à caractère mythologique, mosaïques murales figurant des scènes de théâtre ou de palestre, portraits d'empereurs, statues antiques.

La vie religieuse

Depuis le règne de l'empereur Constantin, la religion officielle de l'empire est la religion orthodoxe. Le chef de l'Église est le patriarche de Constantinople, qui revendique le titre de patriarche œcuménique (soit universel), ce qui a attiré les protestations des papes successifs.

Le patriarcat de Constantinople est secondé par les patriarcats d'Antioche et de Jérusalem, et il entretient des relations complexes avec le patriarcat d'Alexandrie, qui domine une Égypte réduite au delta du Nil par la conquête musulmane. Le concile de Chalcédoine (451), fixa la hiérarchie des patriarcats. Il fut accordé à Constantinople (au titre de la Nouvelle Rome) la primauté sur les autres patriarcats (ce qui est contesté par Rome), à savoir Alexandrie, puis Antioche et Jérusalem.

L'église byzantine

Le centre de la vie religieuse est l'église, le lieu de réunion des fidèles avec ses annexes : baptistère, martyria, sépultures, hospices, etc. Les églises sont construites magnifiquement, comme des palais impériaux (du moins pour celles situées dans les grandes villes), selon un plan centré (circulaire, octogonal ou en forme de croix grecque). Elles sont surmontées d'une ou plusieurs coupoles.

À l'intérieur, on trouve des pavements en mosaïque, des colonnes de marbre surmontées de chapiteaux ouvragés, des peintures sur les murs, les piliers et les voûtes. Ces mosaïques éclatantes représentent des scènes des Évangiles sur des fonds d'azur et d'or.

On voit souvent le visage du Christ Pantocrator, image de la toute puissance divine, dans la coupole, la vierge dans l'abside, et beaucoup de scènes des évangiles sur les murs. Il y a beaucoup d'icônes : c'est le signe d'une présence divine, un objet sacré doté d'une puissance divine. En revanche, il n'y

a pas de sculptures car celles-ci pourraient évoquer les statues des dieux païens.

Souvent, pour supplanter ces anciens cultes, des églises ont été établies au cœur des anciens sanctuaires païens. C'est le cas par exemple à Olympie (dans l'atelier de Phidias), à Delphes (au grand temple d'Apollon), à Athènes (au Parthénon, au Théséion), etc. Cela s'expliquait en partie par l'attachement séculaire des populations aux sources sacrées, aux vieux oracles, aux héroa (tombes de héros) et aussi pour faire oublier le paganisme, en, par exemple, donnant un nouveau sens chrétien aux fêtes païennes.

L'iconostase est une cloison qui sépare le sanctuaire de la nef. Dans le sanctuaire, il y a l'autel principal, surmonté d'une grande croix, revêtue d'or et d'argent, et sans le Crucifié. Sous l'autel, on trouve quelquefois une chambre à reliques. Il y a également deux autels secondaires, le diakonikon (« trésor », où sont déposés les ornements liturgiques) et la prothésis ou proskomidi (qui porte les dons que les officiants disposent et bénissent : par exemple les vases sacrés, la lance pour fractionner le pain ou les encensoirs).

L'iconostase manifeste le caractère sacré et mystérieux de la liturgie. Sa décoration présente une image très riche du mystère chrétien : elle présente trois ou quatre séries d'icônes superposées : le Christ, la Vierge Marie, les apôtres, les saints, les scènes de l'évangile. L'iconostase est surmontée du crucifix entouré de la Vierge Marie et de l'apôtre Jean.

Les fidèles se rassemblent dans la nef et les bas-côtés, et la séparation des sexes est une règle absolue. Dans la partie hellénique de l'empire, la plupart des basiliques sont pourvues de tribunes, réservées aux femmes, d'où le nom de gynécée ou de catéchumène donné à ces galeries.

La liturgie

Trois liturgies sont pratiquées dans le rite byzantin : la liturgie de saint Jean Chrysostome est habituellement utilisée. Mais il existe deux autres liturgies célébrées pendant l'année, la liturgie de Saint Basile (dix fois par an), et la liturgie des Présanctifiés, pendant le carême (sauf le samedi et le dimanche).

Les Égyptiens chrétiens utilisent quant à eux la liturgie grecque de Saint Marc, et les syriaques autour d'Antioche se servent de celles de Saint Jacques ou de Timothée, patriarche d'Antioche (518-533).

À l'inverse de la liturgie romaine, où l'accent est mis sur le sacrifice du Christ sous les espèces du pain et du vin, le rite byzantin s'attache surtout à la présence du Christ, entouré des milices célestes, depuis l'Évangile jusqu'à la consécration.

Le grec est d'usage universel, même dans les églises dissidentes (à l'exception des églises rurales - comme les Goths de Cherson -, qui prient toujours dans leur langue nationale). Cependant, la situation est en train d'évoluer : une liturgie en slave vient de voir le jour, suite aux actions des apôtres des Slaves, Constantin et Méthodius. Et d'autres liturgies nationales suivront probablement dans les territoires de l'empire.

La Divine Liturgie est le principal service religieux de l'Église. Elle est structurée en deux grandes parties : la Liturgie des Catéchumènes, connue aussi comme la Liturgie de la Parole, où sont proclamées et expliquées les Écritures Saintes, et la Liturgie des Fidèles, connue aussi comme la Liturgie eucharistique, où le pain et le vin sont offerts et consacrés (sanctifiés). L'Église enseigne que les Dons deviennent le vrai Corps et le vrai Sang du Christ pendant la Liturgie, mais n'a pas institué de formule dogmatique quant à la manière dont ils sont transformés. La Prothésis (ou Proskomidi), le service de préparation des Dons (pain fermenté et vin) est souvent considérée une troisième partie du service, précédant la Liturgie proprement dite. En mémoire de la vie cachée du Christ, cette partie se déroule sans la participation des fidèles.

Les livres liturgiques principaux sont l'Euchologe (missel), qui contient le texte des trois liturgies et ceux qui sont nécessaires pour l'administration des autres sacrements, l'Évangéliaire (extraits des Évangiles pour chaque jour de l'année) ; et l'Apôtre qui renferme les Épîtres apostoliques. Ces livres sont sur des rouleaux, écrits au recto et au verso, et entrecoupées d'illustrations qui montrent les différents rites avec leur sens symbolique.

La foi et les fidèles

Les fidèles se doivent d'assister le plus fréquemment possible à la messe : la manquer trois dimanches de suite entraîne l'excommunication pour les fidèles et la déposition pour les laïcs.

Aucun païen ne peut se mêler aux offices. Le baptême est couramment administré dans les baptistères pour les enfants, mais il arrive aussi que les prêtres baptisent également des adultes (chefs barbares, hérétiques, juifs).

La confirmation, suite naturelle du baptême, est donnée aux enfants comme aux adultes. Elle consiste dans l'onction, l'imposition de la main et le signe de la croix sur le front. Il

Les habits ecclésiastiques

Le caractère solennel de la liturgie s'exprime par la somptuosité des costumes portés par les officiants.

Le sticharion, porté par tous les religieux, est une longue tunique généralement de couleur blanche descendant jusqu'au pied. Il rappelle à celui qui le porte que la grâce de l'Esprit Saint le couvre. Pour les diacres, le sticharion dispose de larges manches et est constitué d'un tissu plus lourd que celui du prêtre et évêque, qui portent leurs sticharia (pluriel de sticharion) sous d'autres habits.

Le diacre porte un sticharion de soie et un orarion, une écharpe enroulée autour du cou et retombant à gauche. Il revêt des epimanikia, des surmanches portés autour des poignets, attachés par une longue cordelette. Elles symbolisent le fait que les mains du célébrant sont liées en signe d'obéissance à Dieu.

Le prêtre (désigné de nos jours sous le nom de pope) porte un sticharion de laine, un épitrachélion (une bande de tissu retenue à la taille par une ceinture) et par-dessus la chasuble (phélonion, vêtement sans manche avec ouverture pour la tête). Leurs poignets sont couverts de manchettes (epimanikia).

Les évêques et les archevêques se distinguent par le sticharion de soie, l'épitrachélion et l'omophorion (porté autour du cou, c'est une large et longue bande d'étoffe de soie, brodée et ornée de croix). À la hauteur des genoux, ils revêtent l'épigonation, une pièce d'étoffe très ornée, qui a la forme d'un losange avec quatre glands aux angles. Ils sont coiffés d'une mitre et tiennent à la main une crosse ; sur leur poitrine, un encolpion, petit reliquaire qui correspond à la croix pectorale latine.

Le patriarche a le privilège exclusif de remplacer la chasuble par le sakkos (une tunique courte fendue sur les côtés avec des demi-manches somptueusement brodées).



n'y a plus de pénitences publiques depuis le IVe siècle, mais les pénitences secrètes restent obligatoires pour tous. Il appartient aux évêques et aux moines de prêcher la pénitence et d'entendre les confessions.

La piété du monde orthodoxe s'exprime sous deux formes : le culte des saints et la vénération des icônes.

Les icônes

L'empire vient de traverser deux graves crises religieuses (entre 730 et 787, et entre 813 et 843), avec la condamnation du culte des icônes, entre les iconoclastes (qui considèrent le culte des icônes comme un culte d'idoles) et les iconodoules (voir l'histoire de l'empire page 75). Le premier conflit faillit même signer la fin du monachisme byzantin, dont les moines constituaient le fer de lance de l'opposition aux décisions des empereurs iconoclastes, Léon III et Constantin V.

La victoire définitive des iconodoules à l'issue de ces crises se traduisit par un développement prodigieux de la fabrication et du culte des icônes, qui passa au premier plan des pratiques religieuses. La fabrication et le commerce des icônes sont désormais des industries respectées et florissantes.

Les saints et les martyrs

Le culte des saints et des reliques est tout aussi important. Constantinople abrite la Vraie Croix, la Couronne d'Épines, le saint Sang, la sainte Lance. Il y a dans tout l'Empire, de nombreuses autres reliques majeures, de saints et/ou de martyrs.

En cas de menace, ces reliques sont brandies fièrement lors de processions, ce qui rehausse le moral des défenseurs et leur redonne le courage de résister aux envahisseurs. Souvent, ces reliques ne sont pas placées dans des lieux saints existants : pour faire preuve de piété et faire honneur au saint, il est plutôt d'usage de construire un nouveau sanctuaire qui soit absolument digne du saint prié.

Les récits des saints, de leur vie, de leurs miracles ont donné et donnent lieu à une prodigieuse floraison de biographie et de panégyriques. Comme en Occident, la recherche de leurs reliques constitue une véritable chasse. On se dispute les cadavres des ascètes, aussitôt après leurs derniers moments.

Les fidèles viennent se prosterner devant ces reliques, pour demander au(x) saint(s) des faveurs spirituelles ou temporelles. Par exemple, certains saints sont invoqués pour le pouvoir, qu'on leur attribuait, de guérir certaines maladies.

Le rôle de l'empereur

L'empereur, lieutenant de Dieu, est le protecteur de l'Église qui lui donne son soutien tant qu'il obéit à la loi divine. Il est le défenseur de l'orthodoxie conte les hérétiques et les infidèles, et même contre des agents impériaux. Il peut trancher les questions religieuses de sa propre autorité, sans avoir recours à un concile (qu'il peut néanmoins convoquer), et impose sa foi non seulement aux Églises d'Orient, mais aussi à la chrétienté tout entière. Se piquant de savoir théologique, il peut faire prévaloir son opinion personnelle (comme par exemple Justinien qui tenta de

ramener les monophysites sous le giron de l'orthodoxie, ou Constantin V qui publia un livre contre le culte des icônes).

La théologie est une affaire d'État, et l'empereur, bien que simple fidèle, prétend avoir le dernier mot dans les controverses, comme s'il possédait dans la foi une sorte d'infaillibilité. Il veille non seulement à la pureté de la foi, mais aussi au bon ordre qui doit y régner, à l'observation du canon, à l'accomplissement du devoir religieux par tous les fidèles, des patriarches aux simples laïcs. Par les manifestations de sa piété, par son obéissance aux lois de l'Église, il est un exemple vivant aux yeux de tous ses sujets.

Il prête son assistance à l'Église, fait respecter ses privilèges et les augmente sans cesse par des offrandes régulières ou extraordinaires. Il facilite la mission de l'Église en fondant (ou en autorisant) la fondation de nouveaux monastères et d'établissements charitables et en protégeant les missionnaires qui cherchent à agrandir le champ du christianisme.

Il légifère en matière de discipline ecclésiastique, en coordination avec le patriarche de Constantinople. Il a toute autorité pour modifier et/ou créer des circonscriptions ecclésiastiques (dont les évêchés) et de réviser leur statut. Il peut faire déposer des patriarches ou des évêques, les exiler ou les emprisonner (et de même pour les ecclésiastiques de plus faible échelon).

L'autorité de l'empereur a pour limite les lois de l'Église. S'il est hérétique, il est condamné. S'il est orthodoxe, il lui est soumis. Il ne peut être dispensé de l'observation des lois religieuses. Dans sa conduite privée, il est justiciable de l'Église comme n'importe quel autre fidèle.

Qu'est-ce que les icônes ?

Les icônes sont des portraits peints sur bois a tempera ou à l'encaustique. Elles peuvent représenter des personnages (la Vierge Marie, le Christ, les apôtres, les martyrs, les saints, les anges). Il peut y avoir également des représentations historiées des événements de l'Ancien Testament, des miracles de Jésus, des vies des saints, ainsi que des scènes théologiques (le chemin du moine, le jugement dernier).

Par exemple, l'icône des saints Sergius et Bacchus, les montrent en costume de la garde impériale du VI[e] siècle. Un nimbe d'or entoure leurs têtes, qui se détachent sur un fond vert bleuâtre. Entre eux, on aperçoit une petite icône du Christ au nimbe crucifère.

Une autre icône, qui appartenait à l'impératrice Théodora, épouse de Théophile, représente en buste la Vierge, tenant l'Enfant sur le bras droit, sa joue en contact avec celle de Jésus, son œil droit contre l'œil gauche de son fils qui regarde sa mère. L'expression maternelle s'accompagne d'une gravité triste. Les figures se détachent sur un fond jaune orange.

Ces icônes sont pour les fidèles des portraits authentiques, ce qui en justifie sa vénération. On dit de certaines d'entre elles qu'elles sont « acheiropoïtes » (c'est-à-dire non faites de la main de l'homme).

Les patriarcats

Un patriarcat est une région soumise à l'autorité d'un patriarche. Dans le monde de Byzance, il existe cinq patriarcats : Rome (avec le pape), Constantinople, Antioche, Alexandrie et Jérusalem.

Patriarcat de Constantinople
Le patriarche de Constantinople (l'archevêque de Constantinople) est l'interlocuteur privilégié de l'empereur pour toutes les affaires de l'Église, compte tenu de l'éloignement politique du pape.

L'investiture du patriarche
L'empereur a toute autorité pour choisir le patriarche : il le choisit parmi une liste de trois noms proposés par les plus hauts dignitaires de l'Église - mais si aucun ne lui plaît, il en désigne un quatrième, qui est accepté par les évêques. Le choix se porte tantôt sur des clercs séculiers, tantôt sur des moines, parfois même, mais plus rarement, sur des laïcs. Ils sont le plus souvent des personnes cultivées, humanistes et théologiens.

L'investiture du nouveau patriarche s'effectue au palais de la Magnaure à Constantinople en présence du Sénat, des évêques et d'un nombreux clergé. L'élu nommé est présenté par l'empereur, puis l'assemblée présente le félicite. L'empereur lui remet les insignes de sa fonction : la crosse, la mandya (une soutane violette) et la croix reliquaire pectorale. Il est ensuite conduit au Patriarchéion, situé non loin de la Magnaure. La consécration a lieu le dimanche suivant à Hagia Sophia en présence de l'empereur.

L'élection est à vie, sauf en cas de démission pour cause de maladie ou de conflit avec le pouvoir impérial qui conduit à la déposition du patriarche. En principe, le nouveau nommé n'est pas déjà évêque, car le transfert d'un siège épiscopal à un autre est interdit. Il n'est exigé du futur patriarche que la prêtrise, qui peut toutefois lui être conférée avant son ordination, s'il ne la possède pas encore.

Le patriarche, après son intronisation, devient le chef de l'Église orthodoxe et le second personnage de l'État, ce qui explique l'intervention de l'empereur dans le choix. Il occupe d'importantes responsabilités dans l'État : son devoir est d'aider l'empereur à gouverner, même au point de vue temporel.

Il est l'objet d'un très grand respect : toute attaque contre lui est considérée comme un sacrilège. On l'appelle « Votre Sainteté », et sur son sceau et ses correspondances, il est

Ignace

L'actuel patriarche de Constantinople est Ignace, fils de l'empereur Michel Rhangabé et de Prokopia, et petit-fils par sa mère de Nicéphore Ier. Né en 797, il a été castré après la déposition de son père en 813, il a été envoyé en exil et forcé d'adopter la vie monacale. Il fonda trois monastères dans les environs de Constantinople, dans les Îles aux Princes. À la suite de la controverse iconoclaste, il fut choisi par l'impératrice Théodora pour devenir patriarche. Il était très attaché au culte des images et d'un tempérament rigoriste, et était soutenu par les moines du monastère de Stoudios et rejeté par les modérés. Il fut patriarche de juillet 847 jusqu'à la fin de l'année 858.

Sa position se détériora face au césar Bardas et à l'empereur Michel III, qui le renvoyèrent, nommant à sa place un simple laïc, Photios. Exilé à Térébinthos (dans les Îles aux Princes), il n'y resta pas longtemps, car il fut arrêté et conduit à Hieria (sur la côte asiatique du Bosphore), et enfermé dans un monastère. Il fut déclaré anathème par son successeur Photios. Peu après, il fut transféré dans le palais des Noumera, où il fut sévèrement torturé par Léon, le domestique des Noumera. En août 859, il fut placé dans un navire à destination de Mitylène (à Lesbos). Il y resta six mois, avant d'être reconduit à Térébinthos, où il y resta jusqu'en 863, année où il put regagner Constantinople.

L'empereur Basile le rétablit dans ses fonctions le 23 novembre 867. Sa première décision fut de condamner son prédécesseur Photios comme hérétique (qui avait été nommé en 858 alors qu'il était simple laïc) et de déposer les prêtres qui avaient été ordonnés. Bien que soutenu dans son exil par la papauté, il poursuit avec l'accord de l'empereur la politique de concurrence avec l'église latine, notamment pour la conversion des Slaves. C'est un vieil homme autoritaire et confiant, qui à l'occasion peut apparaître souriant malgré les nombreux coups durs que la vie lui a réservés. Pour cette raison, il peut apparaître à ceux qui le connaissent peu comme résigné ou fataliste, mais place toujours son sacerdoce au-dessus de tout.

qualifié selon la formule « par la grâce de Dieu archevêque de Constantinople, la Nouvelle Rome, et patriarche œcuménique ». La majesté de son pouvoir s'exprime par l'éclat donné à ses funérailles.

Pouvoirs religieux

Il a la responsabilité d'enseigner et de défendre les dogmes, même devant l'empereur. Il est le protecteur des âmes, il proclame la vérité dans ses discours et ses actes. Il est le gardien de la tradition. Il possède la juridiction suprême en matière ecclésiastique, reçoit les appels des autres juridictions et juge lui-même en dernier ressort. Ses sentences font autorité. Il partage avec l'empereur le droit de faire des ordonnances relatives à l'organisation ecclésiastique et au dogme.

Il a la haute main sur tout ce qui a trait à la liturgie : institutions de fêtes nouvelles, de processions, de modification du calendrier liturgique, de l'administration des sacrements. Il veille à l'observation des disciplines ecclésiastiques. Appuyé par le Synode (le conseil patriarcal), il établit les règles que doit respecter tout fidèle. Il veille au respect des canons, réprime les abus, corrige les récalcitrants.

Les évêques se doivent de répondre à toute convocation du patriarche. Ceux qui sont réfractaires à cet appel sont passibles de suspense et même de déposition s'ils ne répondent pas à l'appel avant un an. Les élections des évêques sont surveillées par un agent patriarcal. Ces élections ne sont reconnues qu'après avoir donné l'investiture en échange de communion et de sujétion.

Les fidèles se doivent de respecter les canons des conciles sur l'observation de la foi chrétienne ; avec des règlements sur l'observation du jeune, l'asile dans les églises, la réception des apostats et surtout sur le mariage et les cas prohibés.

Enfin, il a le devoir de signaler à l'empereur toutes les hérésies, de réclamer et d'inspirer contre elles des lois d'état, qu'ils sont chargés d'appliquer soit par des condamnations synodales, soit par la réconciliation des dissidents avec l'Église. Il possède aussi l'autorité en dernier ressort en matière de canonisation.

Pouvoirs temporels

Il est dans ses droits de couronner l'empereur, et d'exiger de lui une profession de foi. Aucun couronnement ne peut se faire sans son assistance. Il baptise les princes porphyriens (nés dans la pourpre) et garantit ainsi leur légitimité. Il marie les empereurs et les héritiers du trône. Il est responsable de leur salut comme de celui de tous les fidèles. Comme les fautes d'un empereur ont beaucoup plus de conséquence que celles du commun des mortels, il a le droit de lui faire des remontrances, et s'il résiste, de le sanctionner.

Il lui arrive souvent de participer directement au gouvernement et à la politique de l'empire, surtout en ce qui concerne la propagande religieuse dirigée par la diplomatie impériale. Il correspond ainsi avec les souverains des pays étrangers chrétiens et/ou des princes païens ou récemment convertis pour les rallier tous à l'orthodoxie. De plus, en cours des régences, le patriarche fait toujours partie du conseil de régence, et il peut même parfois le diriger. Même en dehors des régences, un patriarche peut correspondre directement avec les fonctionnaires, leur donner des conseils, les réprimander et/ou les menacer de châtiments.

Le gouvernement du patriarcat

La résidence du patriarcat (Patriarchéion) est située dans la partie sud de Hagia Sophia. Elle comprend plusieurs salles de réunion, des tribunaux (le Grand et le Petit Sekréton, où siège le Synode) et des oratoires. Toutes les salles sont décorées de mosaïques. Le patriarcat dispose en plus de villas suburbaines et de monastères fondés par les patriarches à Constantinople ou dans la région voisine.

Le personnel du patriarcat se confond avec celui d'Hagia Sophia, soit environ 600 clercs (ce chiffre démontre à lui seul la puissance et le prestige du patriarcat). Dans l'exercice de ses fonctions, le patriarche est assisté par cinq grands dignitaires. Le patriarche les considère comme des frères dans les synodes, et ils ont droit de préséance sur les métropolites. Ils jouissent tous d'une grande autorité dans l'Église comme dans l'État.

L'empereur nomme les principaux dignitaires du patriarcat, dont le plus important, le Grand Économe.

Syncelle

Premier personnage ecclésiastique après le patriarche. Il est chargé de missions politiques des plus importantes. Il est l'homme de confiance de l'empereur auprès du patriarche. Il est souvent considéré comme le successeur possible du patriarche.

Grand Économe

Il est l'administrateur du temporel. Ses fonctions sont de percevoir les revenus des domaines, à y ordonner les dépenses nécessaires, à les inspecter en personne et faire des rapports au patriarche. Il doit rendre des comptes au patriarche quatre fois par an, et en vacance du patriarche, il en devient l'administrateur en chef. Il préside une Cour de Justice, compétente pour tout ce qui concerne son administration. Cette fonction très importante est toujours donnée à un personnage de marque.

Grand Sacellaire
Il est chargé de la surveillance des monastères, mais aussi du maintien dans leurs murs du bon ordre et de la discipline. Il est aidé dans ses fonctions par un archonte des monastères. Il préside aussi une Cour de Justice ecclésiastique.

Grand Skeuophylax
Il est le gardien des vases sacrés nécessaires à la liturgie (ainsi que de tout le trésor patriarcal : ornements précieux et livres saints), mais il veille aussi à la préparation de tout ce qui est nécessaire à sa célébration : vêtements, chants liturgiques, rouleaux et livres liturgiques.

Grand Chartophylax
Ce dignitaire est une sorte de « premier ministre » du patriarche. Il introduit les visiteurs du patriarche, lui présente les lettres qui lui sont adressées, fait des rapports après enquête sur les clercs susceptibles de recevoir un grade ecclésiastique de prêtre ou d'évêque. Il préside le synode en absence du patriarche.

Il est également le gardien des archives (constitutions impériales, ordonnances patriarcales, professions de foi des évêques, procès-verbaux des synodes, listes épiscopales) et le bibliothécaire du fond livresque du patriarcat : il s'assure du bon état des livres et veille à leur intégrité en ne permettant pas la falsification des textes, en vérifiant l'exactitude des copies réalisées.

Il a autorité sur les membres du clergé : aucune ordination d'un clerc ou d'un évêque ne peut se faire sans son avis favorable. Il surveille ou il fait surveiller de près les élections épiscopales. Il préside une Cour de Justice correctionnelle et peut infliger aux clercs coupables des pénitences et même l'excommunication.

Enfin, le chartophylax est le directeur de la chancellerie patriarcale : toute lettre adressée au patriarche (sauf celle du pape et des autres patriarches) passe d'abord entre ses mains, et il en fait un rapport. Tout acte du patriarche est contresigné par lui et est revêtu de son sceau, ce qui en garantit l'authenticité.

Les autres subordonnés du patriarche (les chefs du personnel qui forment la cour du patriarche) :

- le préposé au sakellion : le directeur de la prison patriarcale
- le référendaire : il transmet à l'empereur les communications du patriarche
- le logothète : il tient les comptes du patriarcat
- le protonotaire : il sert d'intermédiaire entre les dignitaires et ceux qui présentent les requêtes
- plusieurs secrétaires auprès du patriarche
- le maître de cérémonie, chargé d'organiser les cérémonies du patriarcat

Les autres patriarcats
Le patriarche d'Antioche est le plus souvent nommé par l'empereur suivant le même principe que pour le patriarche de Constantinople. C'est beaucoup moins le cas pour le patriarche d'Alexandrie, du fait de son éloignement et de la voie choisie (le monophysisme) par les fidèles qui n'est pas la voie impériale : l'empereur se contente de valider le choix des hauts dignitaires du clergé d'Alexandrie s'il veut émettre un avis, ou s'abstient de répondre le plus souvent.

Le choix du patriarche de Jérusalem est soumis à approbation du calife abbasside à Bagdad et souvent contre argent. Les relations du patriarche de Jérusalem avec les autres patriarcats sont sous étroite surveillance. Son territoire est plus que restreint, mais son prestige est grand, car il a la garde des reliques les plus importantes de la Chrétienté (la Vraie Croix) et des lieux saints (le Saint Sépulcre).

Les clercs
La société ecclésiastique se compose du haut clergé (patriarche, métropolites et évêques) et du bas clergé (diacre, prêtre, diaconesse).

Le métropolite est l'évêque d'une capitale de thème (également appelée métropole). Il est investi de la charge de présidence des conciles ou synodes provinciaux. Il est parfois choisi par le précédent métropolite en titre, parfois nommé par l'empereur directement.

Tous les clercs se doivent d'avoir une vie irréprochable, une bonne instruction pour pouvoir enseigner les saints canons (à défaut



de quoi ils ne peuvent être ordonnés) et une ordination pure de tout présent. Ils ne peuvent être ordonnés que dans la région où ils habitent, hors permission de leur évêque, et ils ne célèbrent la messe que dans l'église qui leur a été désignée.

Les évêques

L'évêque d'une ville donnée est élu en théorie par un collège formé du clergé et des notables de la ville, et en pratique le plus souvent par les évêques du thème. Ce collège dresse une liste de trois noms, sur laquelle le prélat chargé de l'ordination (le métropolite, le patriarche ou son représentant) choisit le meilleur. Mais l'empereur intervient fréquemment dans le choix, comme pour l'élection du patriarche.

L'élu ne peut avoir moins de 35 ans, avoir été marié plus d'une fois et à une femme non veuve. Il n'est pas interdit pour un laïc ou un moine d'accéder à l'épiscopat (un moine est considéré comme un laïc). En pratique, le choix se fait plutôt parmi les dignitaires du patriarcat ou des métropoles ou parmi les higoumènes et les simples moines.

D'après la loi civile promulguée par l'empereur Justinien, il est attendu de lui des garanties de dignité, d'intégrité et de savoir. En pratique, cet idéal est loin de correspondre à la réalité : les élections ne sont pas toujours pacifiques, et parfois l'élu est investi dans ses nouvelles fonctions même si des faits lui sont reprochés (alors qu'une enquête aurait dû être ordonnée avant son ordination).

Le cérémonial suivant l'élection reproduit d'une manière plus simple celui usité pour un patriarche. Après l'élection, le patriarche (ou son délégué) ou le métropolite procède à l'ordination de l'élu, qui est ensuite conduit à sa ville, où il est reçu en grande pompe puis intronisé.

L'évêque exerce une autorité absolue sur le clergé et les monastères de sa ville (incluant également ses proches environs). Il garde la jouissance des biens qu'il a acquis avant son ordination, tous les autres biens appartenant à l'Église. Les affaires civiles (levée des impôts, gérance de fortunes) ne sont pas de son ressort. Cependant, il est responsable de la gestion financière de son évêché. Il se doit de punir les clercs placés sous ses ordres ayant bafoué les règles de l'Église. Enfin, il ne peut être cité comme témoin devant un tribunal qu'avec l'autorisation expresse de l'empereur.

Ils ne peuvent être absents de leur siège plus d'un an. Ils ne peuvent venir à Constantinople sans l'autorisation expresse du métropolite dont ils dépendent ou du patriarche. Ils doivent répondre à leurs convocations et de participer aux synodes. Ils n'ont pas l'autorisation de prêcher hors de leurs diocèses.

Les clercs

À la différence des évêques, les prêtres peuvent exercer leurs fonctions en étant mariés. Mais ce mariage doit avoir eu lieu en principe avant leurs ordinations (il est toutefois toléré qu'ils le fassent jusqu'à deux ans après). Si le prêtre n'a pas contracté d'union et qu'il devient sous diacre, il ne peut plus le faire. S'il s'est marié avant de devenir diacre, évêque, métropolite, il lui est défendu de répudier son épouse. Marié ou non, il doit vivre en état de chasteté. Il ne

Biens ecclésiastiques

L'Église a toute autorité pour percevoir les aumônes des fidèles. Elle reçoit également les dons de l'État, et a la possibilité de recueillir des successions par testament. Les biens des temples païens et des sectes hérétiques lui sont attribués.

Tout cela contribue à l'accroissement des fortunes immobilières et des revenus des Églises. L'administration de ces biens est à la charge de financiers appelés économes, sous le contrôle des évêques.

Les évêques président chacun dans leurs villes leur propre juridiction épiscopale. C'est à eux qu'il revient le devoir de juger au civil et au criminel les clercs qui sont sous leur responsabilité.

Les établissements charitables dorment une part considérable de la fortune ecclésiastique. Quel que soit leur fondateur (particulier, clerc, évêque, empereur), ils sont dès l'origine administrés par des ecclésiastiques et placés sous le contrôle de l'évêque. De nombreux établissements de ce type se trouvent à Constantinople et dans les thèmes.

Il y a ainsi :

- les nosokomia : des hôpitaux où sont soignés les malades pauvres. Le service est effectué par des diacres, des veuves, des prêtres ou des laïcs ayant des connaissances médicales
- les ptochia : des hospices de pauvres, où l'on reçoit les mendiants capables de travailler et qui assurent les distributions gratuites de nourriture
- les gerontokomia : des hospices pour les vieillards
- les orphanotrophia : des orphelinats, qui recueillent les enfants malades de toute condition sociale



peut se marier deux fois ou épouser une veuve. S'il le fait, il encourt la déposition.

Les clercs sont tonsurés. À l'inverse des moines, ils portent la barbe. Ils ne doivent jamais se dévêtir de leurs costumes, même en voyage, sous peine d'excommunication pendant une semaine. Ils jouissent de l'inviolabilité dans l'exercice de leurs fonctions : toute personne blessant ou tuant un clerc est capturé, et son sort, selon la gravité de l'attaque, l'exil ou la mort. Ils sont exemptés du service militaire.

La conduite du clergé est loin d'être irréprochable. Si beaucoup de clercs suivent avec respect les décisions des différents conciles et se consacrent au service de Dieu, d'autres pratiquent des occupations illicites que les autorités de l'Église réprouvent : tenir des auberges ou des maisons closes, se faire prêteur sur gage, jouer les acteurs, se baigner avec des femmes, s'absenter de son église sans l'accord de son évêque, exiger une rétribution pour tout sacrement, se passer le sacerdoce de père en fils, et bien d'autres abus.

Les diaconesses

Elles ne font pas partie du clergé. Elles sont les auxiliaires des prêtres. Leur rôle est de présider au baptême des femmes, d'instruire les personnes non encore baptisées, de surveiller le gynécée pendant la messe et de prendre soin des malades. Elles doivent être vierges ou veuves d'un seul mari, avoir une conduite irréprochable et une réputation intacte. Une fois qu'elles sont consacrées comme diaconesses, elles ne peuvent plus se marier. Si elles rompent ce serment, elles sont alors passibles de la peine de mort. Ils sont soumis aux impôts fonciers comme tout Byzantin mais sont exemptés des charges extraordinaires (corvées, prestations en nature).

Monachisme

Les Byzantins ont une tradition monastique très importante. Preuve en est l'échec des empereurs iconoclastes visant à la supprimer : cela ne fit qu'augmenter son prestige, en donnant à certains moines l'auréole du martyre.

Le monachisme se présente dans l'empire sous deux formes : les traditions orientales (perpétuant la vie contemplative des ascètes égyptiens et syriens, entre autre saint Antoine le Grand, Amoun et Macaire l'Égyptien) et helléniques, qui se réclament des préceptes et des règlements de Saint Basile (329-379).

Dans le monachisme oriental, le moine est celui qui vit isolé, loin des hommes. Ils vivent dans des cellules ou des ermitages, par exemple en plein désert (comme les Kellia



en Égypte). Ces solitaires sont placés sous l'autorité d'un supérieur commun, l'abbé. Ils se retrouvent chaque semaine pour la liturgie dominicale, mangent et dorment ensemble, puis s'en retournent dans leurs ermitages respectifs, où ils sont leurs propres higoumènes.

Au contraire, les principes fondamentaux du monachisme hellénique sont la vie en commun et l'obéissance absolue au supérieur. La vie des moines est rythmée par la prière (six offices par jour), le travail manuel, agricole et/ou intellectuel et les œuvres de charité (aumônes, hospitalité, soin des malades).

Les moines ne font pas partie du clergé. Ils sont hors de la hiérarchie civile et ecclésiastique. Ils ont pour eux l'opinion populaire (comme cela s'est vu lors des crises iconoclastes). Comme ils échappent à toutes les obligations, tous les règlements, ils peuvent se permettre une hardiesse de langage et une liberté d'allure inusitées pour les simples sujets.

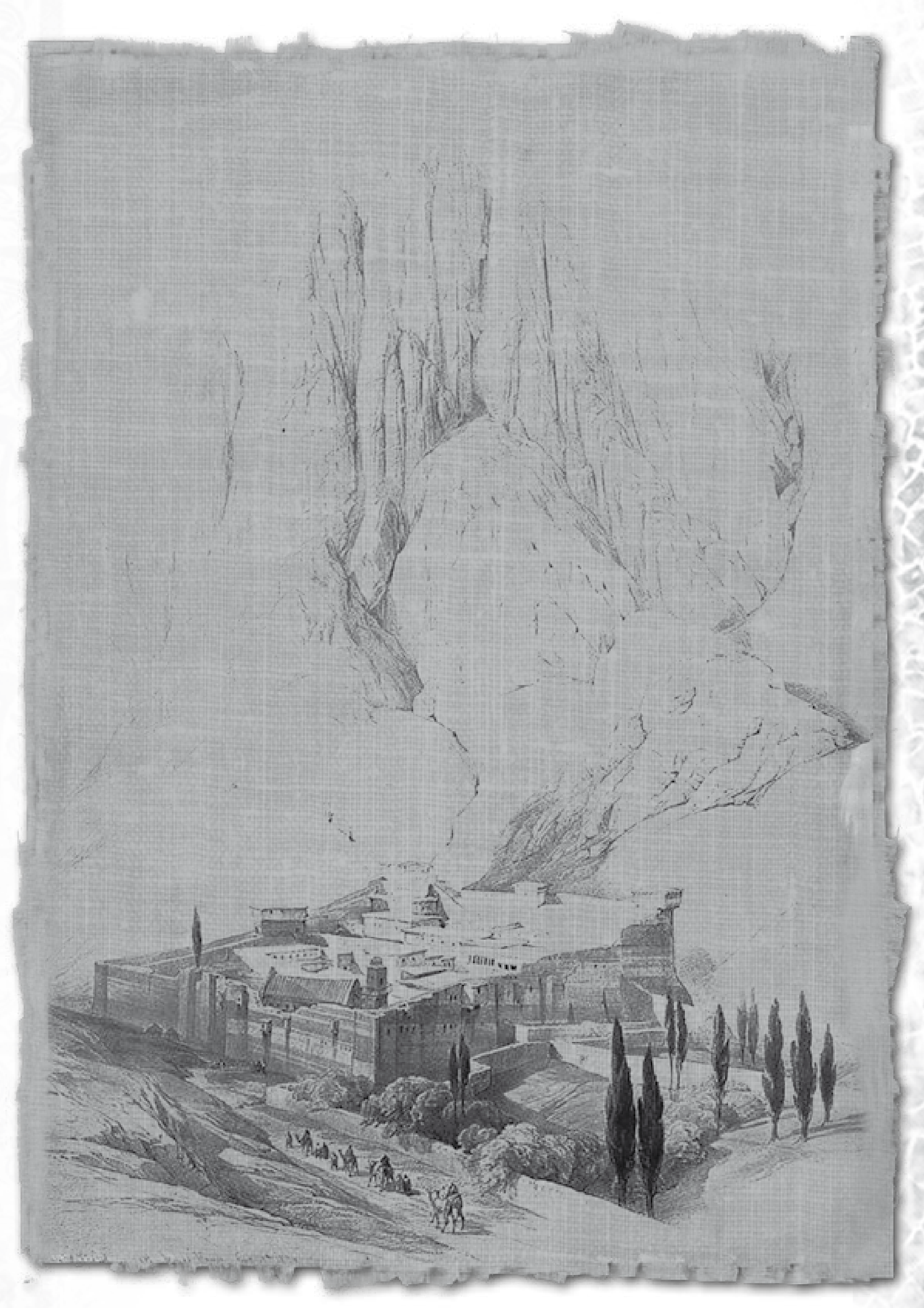
L'État favorise le développement des monastères. Mais il attend des moines une discipline parfaite et une observation rigoureuse de leurs règles, généralement rédigées ou formalisées par les pères fondateurs. Le monastère ne peut avoir été édifié sans l'autorisation de l'évêque : ce dernier doit venir bénir l'emplacement et y planter une croix.

Le supérieur du monastère porte le titre d'higoumène (« le conducteur ») ou d'archimandrite (« chef de bergerie »). Il est élu par les moines à la majorité, mais son élection doit être approuvée par l'évêque, qui peut seul remettre (ou non) à l'élu le bâton pastoral et la bénédiction.

Un futur moine se doit d'avoir d'abord suivi trois années de noviciat. Ensuite, après la profession de foi exprimée devant le supérieur, il est tonsuré. L'habit lui est ensuite remis : une robe de laine noire, une ceinture de cuir, un capuchon et une chape.

Ensuite, il peut conserver l'usage de ses propres biens. S'il n'a pas pris de dispositions particulières, ses biens passent au monastère. S'il est marié et a des enfants, sa femme reçoit ce qui lui serait dû après le décès de son époux, et ses enfants, un quart de ses biens. Celui qui abandonne son monastère doit y être ramené force, et s'il recommence, embrigadé de force dans l'armée, sans pouvoir récupérer ses anciens biens.

Il existe de par l'empire de nombreux monastères de toute taille, représentatifs de l'une ou l'autre des traditions. À



Constantinople, les monastères les plus connus sont ceux de Saint-Jean Stoudios - où vécut Théodore le Studite (l'âme de la résistance iconodoule, et des Abramites où se présenta une nuit Basile, pas encore empereur).

Autres religions

En principe, aucune dissidence religieuse n'est tolérée dans l'empire, et ceux qui contreviennent aux édits impériaux sont punis de morts et même du bûcher. Dans la pratique, les cultes juifs, musulmans et quelques cultes dérivant de l'orthodoxie sont tolérés pour des raisons pratiques (garder la cohésion de l'empire).

Les autres cultes, principalement païens sont totalement interdits. Ceux qui les pratiquent le font à leurs risques et périls. Il y a toutefois une exception, le culte spartiate d'Arès, où l'empire ferme les yeux pour des raisons pratiques (les spartiates constituent une grande force pour l'empire, voir page 109).

Le culte juif
Il y a de nombreuses communautés juives un peu partout dans l'Empire (entre autres à Antioche, Constantinople et Édesse). Les juifs jouissent de droits civils, de la liberté d'association, de la propriété de leurs synagogues, qui sont souvent des édifices importants et d'une grande richesse. Ils sont considérés comme les témoins de la vérité de l'Ancien Testament et de la Messianité du Christ. Leur déchéance montre la vérité des Évangiles.

Ils n'ont pas le droit de prétendre à une fonction publique, mais ils sont toujours redevables de charges fiscales. La politique juive des empereurs byzantins est une alternance de persécutions et de tolérance. Par le passé, ils ont été expulsés de certaines cités, empêchés d'exercer leur culte et parfois convertis de force. Durant les temps de trouble, ils sont laissés généralement tranquilles.

Les efforts des Byzantins pour obtenir la conversion des juifs sont réguliers. Le nouvel empereur vient d'instituer le principe de conférences contradictoires entre évêques et rabbins. Le but de ces réunions est pour les juifs de démontrer la vérité de leur religion ou de recevoir le baptême. Un nombreux public (grecs, juifs, musulmans, etc.) peut intervenir dans le débat. Ceux qui se convertissent (en abjurant tous les préceptes de la religion juive et en toute sincérité) obtiennent des exemptions d'impôts et des dignités.

Les juifs sont établis principalement dans les villes. Ils vivent dans des conditions très différentes, qui dépendent des autorités locales et des habitants. Certains sont serfs de monastères, d'autres vivent de leur travail, mais la plupart du temps ils sont libres. Beaucoup sont des commerçants, et participent aux échanges commerciaux entre l'Europe et l'Asie.

Le culte juif est accepté (ou toléré) dans l'empire, pour peu que les règles impériales soient pleinement respectées. Il ne doit ni gêner, ni amoindrir le culte orthodoxe. Ainsi, les chants de la synagogue ne doivent pas être entendus des églises voisines. L'hébreu est autorisé lors de ces chants, ainsi que pour les prières, mais toute lecture de textes (dont ceux du Pentateuque) se doit d'être faite en grec.

Les juifs se considèrent comme opprimés dans l'empire. Ils attendent toujours le Messie qui doit les délivrer des infidèles. Aussi, de temps à autre, des illuminés ou des aventuriers apparaissent, se disant être le Messie attendu, et provoquent des soulèvements et des désordres.

Le culte musulman
Les musulmans sont regardés avec circonspection ou parfois avec hostilité et haine. Le peuple ne comprend pas que des infidèles soient si bien considérés et même autorisés à officier (en vertu de traités signés avec les califes). Pour preuve, plusieurs mosquées ont été édifiées dans les plus grandes villes de l'empire. C'est le cas à Constantinople, où une mosquée existe depuis le VIII[e] siècle.

Mais cette tolérance vis-à-vis des musulmans et des juifs s'accompagne aussi d'une propagande en faveur du culte chrétien, pour rallier les fidèles du Livre à l'orthodoxie. Cette propagande ne produit pas de grands résultats : le nombre de chrétiens passés à l'islam l'emporte sur celui des musulmans devenus chrétiens, surtout dans les territoires administrés par les musulmans.

Les cultes dissidents et/ou hérétiques
Le sentiment vis-à-vis des monophysites et des autres hérésies religieuses varie entre l'acceptation (le souhait de se concilier des populations devenues majoritaires dans certaines régions de l'empire, comme en Égypte) et le refus, avec la recherche de l'unité religieuse pour prix de la répression et de la persécution des cultes hérétiques non orthodoxes (suivis par des conversions forcées et éventuellement des exécutions).

Enfin, certaines sectes religieuses sont mal comprises (comme les montanistes, qui observent la loi juive et suivent les rites chrétiens). Dans d'autres cas, elles sont combattues, et de manière souvent violente. Cela concerne les athinganes et les sectes religieuses prêchant un retour au paganisme. Les athinganes opèrent un syncrétisme entre judaïsme (shabbat), samaritanisme (refus de la résurrection), christianisme (baptême) et paganisme (magie, culte des ancêtres).

Les superstitions

Bien que chrétien, l'Empire byzantin ne s'est pas débarrassé des anciennes pratiques du passé, issues de l'Empire romain païen. Celles-ci sont innombrables. De nombreux Byzantins, pourtant fervents chrétiens, croient à la vertu de la magie, aux présages et aux oracles. Ils sont aussi avides de connaître l'avenir.

Ils croient à l'existence de créatures maléfiques (telle la démone Gello, ravisseuse d'enfants dont elle suce le sang, ou encore des sorcières ailées) et au mauvais œil. La magie (maléfique) est pour eux réalité, il n'y a qu'à voir le culte d'Ahriman ouvertement pratiqué en Perse Sassanide. Ceux-ci, dit-on, invoquent des démons pour se venger d'autrui.

Certains Byzantins sont versés dans les arts de la sorcellerie ou supposée telle. Il n'est pas rare de voir « des assemblées ouvertes de sorciers » se tenir à Constantinople, malgré l'interdiction impériale. De puissants nobles, et même parfois l'empereur, peuvent contrevenir aux lois en recourant à la sorcellerie, pour par exemple venir à bout d'un vassal en situation de révolte.

Les Byzantins font grand usage de tablettes de plomb, des « tabellae defixionum », auxquels ils attribuent un pouvoir magique. Celles-ci sont minuscules, de manière à pouvoir être glissées en toute discrétion dans un vêtement. Ils s'en servent pour écarter un rival en amour, pour gagner un procès, pour obliger un voleur à restituer des biens volés, pour nuire à un ennemi ou à un rival, pour exécuter une vengeance, pour protéger une tombe, etc.

Pour que le souhait se réalise, il faut qu'une personne aguerrie rédige le texte souhaité en utilisant un vocabulaire spécial avec des mots de grec et/ou de latin (et parfois de perse). Ils dessinent la figure de la victime et celle du démon invoqué (qui correspond souvent à un dieu ou à un démon de la mythologie).

Amulettes et talismans

Pour se protéger des maléfices, les Byzantins croient énormément au pouvoir des amulettes et des talismans. Pour écarter le mauvais œil et éloigner ou affaiblir les démons, ils entourent leurs mains et leurs pieds d'une étoffe rouge, attachent à leurs poignets des clochettes de métal, font forger des bracelets avec des inscriptions et des figurations chrétiennes.

Oracles

Pour les Byzantins, tous les moyens sont bons pour connaître l'avenir : les dés, les grains de sable, l'inspection des cendres, l'aspect des icônes, les rêves, les événements du quotidien pouvant être signe de bon ou de mauvais présage, etc. Les Byzantins ont le goût pour l'occulte, et cela se concrétise au plus haut de la hiérarchie, jusqu'au basileus. Les oracles ou les astrologues sont consultés régulièrement, ce qui fait le bonheur des pratiquants, honnêtes ou non. Ils ont parfois recours à des livres considérés comme prophétiques (un tel livre existerait dans la Bibliothèque impériale, et cet ouvrage prédirait les destinées de Byzance, avec des peintures représentant les empereurs).



Le calendrier

Depuis toujours les hommes utilisent des calendriers pour pouvoir être à même de répertorier les grands événements qui se sont produits ça et là. Il y a eu de nombreux calendriers utilisés jusqu'à aujourd'hui, et cela nécessite parfois une longue recherche dans les livres pour dater ces événements avec précision.

Andronikos Skylitzès

Dans l'Empire byzantin, les jours de la semaine ne sont pas nommés, excepté le jour du Seigneur (Kyriakè) et le jour de la préparation (Paraskévè).

Les mois de l'année portent des noms de dieux païens (mars pour Mars, Juin pour Junon) ou d'empereurs (juillet pour Jules César, août pour Auguste), tout comme dans notre calendrier. Le début de l'année est fixé au 1er Septembre, et non au 1er Avril comme dans l'Empire carolingien.

La datation n'est plus comptée à partir de la fondation de Rome, mais à partir de la création du Monde, ceci dans la perspective du retour du Christ sur terre, ce qui marquera la fin du Monde. La date de la création du Monde ayant été fixé au 1er septembre 5508 avant J.-C, l'année 870 (de septembre 870 à août 871) correspond à l'an du monde 6379.

L'année liturgique commence également le premier septembre. Il y a quatre carêmes : l'Avent (du 15 novembre à la veille de Noël), le Grand Carême (48 jours avant Pâques), le Carême des Apôtres (du lundi de Pentecôte à la fête des Apôtres le 28 juin) et de l'Assomption (du 1er au 14 août).

De nombreuses fêtes païennes ne disparaissent pas complètement. Elles sont réinterprétées dans la liturgie chrétienne. Pâques est la fête principale : elle inaugure la semaine du Renouveau et le temps pascal qui dure quarante jours. Le cycle des douze autres fêtes majeures comprend trois fêtes mobiles liées à la première (Rameaux, Ascension, Pentecôte), et neuf fixes, liées au Christ ou à la Vierge.

Nativité de la Très Sainte Mère de Dieu : 8 septembre

Exaltation de la Très Sainte Croix : 14 septembre

Présentation de la Très Sainte Mère de Dieu au Temple : 21 novembre

Nativité du Seigneur : 25 décembre

Baptême du Christ : 6 janvier

Présentation du Christ au Temple : 2 février

Annonciation : 25 mars

Entrée du Christ à Jérusalem ou Rameaux : une semaine avant Pâques

Ascension du Seigneur : 40 jours après Pâques

Pentecôte : 50 jours après Pâques

Transfiguration du Christ sur le mont Thabor : 6 août.

Dormition de la Très Sainte Mère de Dieu : 15 août

À ces fêtes viennent s'ajouter deux fêtes liées à Saint Jean-Baptiste, sa naissance le 24 juin et sa décollation le 29 août, ainsi que la fête de Pierre et Paul le 29 juin. Il y a aussi la fête de l'Orthodoxie (le premier dimanche du Carême), qui a été instituée en 843. Célébrée en grande pompe, elle commémore la défaite des iconoclastes et le rétablissement du culte des Images. De nombreuses fêtes locales sont données aux saints patrons locaux (par exemple la fête de Saint Démétrios à Thessalonique, occasion d'une grande foire commerciale le 26 octobre).

Enfin, il y a des fêtes civiles, commémorant entre autres les anniversaires des attaques des barbares : le 7 août (siège de 626 par les Avars), le 25 juin (siège de 678 par les Arabes), le 16 août (siège de 717-718 par le même peuple) et le 5 juin (siège de 860 par les Rus). Le 11 mars est la fête anniversaire de la fondation de Constantinople, accompagné de distribution de pains et de poissons.

La vie intellectuelle

Byzance est sortie de ses siècles obscurs à l'aube du IX[e] siècle. Basile I, bénéficiant des progrès faits par ses prédécesseurs, a lancé une série de mesures qui ont revivifié la vie intellectuelle des Byzantins. Il sait que certaines de ses réformes ne pourront porter leurs fruits sous son règne et espère que ses successeurs poursuivront son œuvre. L'empire bénéficie aussi de personnes illustres qui ces dernières années, ont contribué fortement au rayonnement culturel et intellectuel de l'empire.

L'enseignement à Byzance

L'administration byzantine a un grand besoin de personnel compétent, et celui-ci doit savoir lire et écrire le grec. Pendant les siècles précédents, ce ne fut pas souvent le cas et l'efficacité de l'empire en a lourdement pâti. L'enseignement, s'il s'est maintenu, n'a pas toujours été efficace et recherché. Bien que Basile tente de lui rendre sa gloire passée, c'est toujours un problème en ce milieu du IX[e] siècle.

Jours de la semaine

Jour de la semaine (Empire byzantin)	Jour de la semaine (Occident)
Kyriakè (jour du Seigneur)	Dimanche (jour du Seigneur)
Deuxième	Lundi (jour de la Lune)
Troisième	Mardi (jour de Mars)
Quatrième	Mercredi (jour de Mercure)
Cinquième	Jeudi (jour de Jupiter)
Paraskévè (préparation)	Vendredi (jour de Vénus)
Sabbat	Samedi (jour du Sabbat)

Byzance a hérité du système romain d'enseignement. Il est divisé en trois niveaux, la propaideia de 6 à 11 ans en moyenne, la paideia de 11 à 17 ans en moyenne et les études supérieures.

La propaideia consiste en l'apprentissage technique de l'écriture et les bases de la lecture. Les leçons de grammaire sont fondées sur des vies de saints ou des passages de la Bible, doublant l'apprentissage de la langue d'un apprentissage religieux. Depuis toujours les jeunes enfants apprennent aussi à lire avec l'œuvre d'Homère. Ce maintien des textes païens explique en partie la recrudescence polythéiste car les prédicateurs païens ont pu s'appuyer sur cette culture commune pour gagner des âmes à leur cause.

Les cours sont mixtes et ont lieu dans un didaskaleion, un bâtiment modeste dont l'entretien est assuré par la générosité des parents, tout comme le roga (salaire) de l'enseignant, appelé didascale. On trouve des didaskaleion dans toutes les cités importantes de l'empire. Comme les cours dispensés sont payants, seuls les plus fortunés peuvent s'offrir ce service. Néanmoins le prix de ces cours reste au final modeste (entre 1 nomisma à l'année pour les plus modestes et 10 pour les plus prestigieux) aussi peut-on considérer que presque toute la classe aisée sait en théorie lire et écrire le grec.

Après avoir maîtrisé l'écriture, vers l'âge de 10-11 ans, les jeunes garçons (les jeunes filles en sont exclues sauf cas très particulier, souvent d'origine politique) entament leur paideia. Sous la férule d'un grammatikos, ils apprennent les bases du trivium : rhétorique, poésie et grammaire. Il n'existe pas de classe ou de niveau, tous les enfants sont rassemblés dans la même cour. Comme il y aura des différences d'âge, le grammatikos se concentre



Quel grec parle-t-on à Byzance ?

Au IXe siècle, le phénomène de diglossie est largement développé dans l'empire. Il s'agit de la coexistence de deux versions d'une même langue, le grec en l'occurrence. D'un coté le grec classique, maîtrisé par l'élite aristocratique, utilisée presque uniquement à l'écrit. C'est aussi celui que l'on doit parler à la cour du basileus. De l'autre un grec parlé simplifié et métissé de toutes les langues de la Méditerranée. La fracture sociale se manifeste donc d'abord de manière orale car les aristocrates revendiquent le grec classique comme symbole de leur supériorité. Cela ne va pas sans problème pour l'Église byzantine. En effet, les textes sont écrits dans le grec classique mais la majorité des clercs ne le maîtrisent pas et parlent le grec populaire. Aussi lors des cérémonies religieuses, certains membres du clergé sont incapables de donner la messe correctement et le peuple ne comprend pas les chants qu'il chante et les homélies qui lui sont destinées. Les polythéistes ont utilisé cette faille pour détourner les chrétiens de leur foi en leur proposant une religion à leur niveau, même si les plus fervents païens regrettent que leur langue, le grec classique, soit l'apanage de l'élite chrétienne et non des polythéistes.

sur les élèves les plus âgés et les plus instruits, leur fournissant une culture grecque classique nécessaire pour entamer une carrière religieuse ou administrative. Les plus jeunes sont instruits par les plus anciens, qui prennent alors le nom d'ekkritoi. L'enseignement est fondé sur la répétition : l'apprentissage par cœur est primordial et l'innovation fortement rejetée. Les élèves passent leurs journées à reproduire ce qu'ont fait leurs ainés, récitant par cœur les leçons professées par le grammatikos ou un ekkritoi. Là encore l'enseignement est payant. Il est reconnu que la fonction de grammatikos est très mal rétribuée (par le patriarcat) et la concurrence féroce entre les maîtres. Toutes les grandes cités n'ont pas de paideia. Elles sont presque toutes regroupées à Constantinople, à l'exception d'Alexandrie, Antioche, Carthage, Thessalonique et Trébizonde.

Au terme de ce parcours, les jeunes Byzantins se lancent souvent dans une carrière religieuse ou administrative. Pour être accepté par ses pairs, et pour pouvoir progresser dans la hiérarchie, il est nécessaire de prouver sa connaissance importante de la culture grecque.

Il n'existait pas, jusqu'à l'avènement de Basile I, d'enseignement supérieur à proprement parler. Certains maîtres pouvaient prendre un ou plusieurs disciples, mais c'était selon leur bon vouloir et la pression importante de quelques grandes familles. Basile a décidé dès le début de son règne de recréer une Université, institution disparue depuis Justinien. Il en existe donc une à Constantinople, accolée à l'église palatiale de la Néa. Là, des maîtres prestigieux et bien rémunérés enseignent les bases et les secrets des sciences et du quadravium (arithmétique, géométrie, astronomie et musique). C'est aussi le seul endroit où l'on dispense des cours de philosophie, bien que cette discipline finalement soit tellement ouverte qu'on y fait surtout des leçons de chose. L'Université de Basile dispose de quatre chaires, grammaire, arithmétique, géométrie et philosophie. Bien qu'il n'y ait pas de cours religieux, l'enseignement est totalement imprégné du dogme chrétien : les exemples sont presque tous tirés des textes sacrés et les réflexions portent sur des questions de théologie.

En plus de cet enseignement profane, il existe un enseignement prodigué par les religieux. Chaque monastère possède au moins un maître d'écriture ou de théologie et les patriarches ont comme conseillés des religieux ayant les mêmes qualifications que les grammatikos. Les orphelins ou les enfants confiés (ou abandonnés) à l'Église suivent l'équivalent de la propaideia. Seuls les plus prometteurs peuvent espérer bénéficier d'un enseignement plus poussé, mais ils restent rares. En effet les rangs élevés de l'Église byzantine sont occupés par des enfants de notables laïques qui ont suivi la paideia et maîtrisent mieux la culture grecque.

Pour terminer, il existe dans l'empire d'autres formes d'enseignement, liées à des religions minoritaires : les synagogues qui servent aussi d'écoles rabbiniques, les rares madrasas (écoles coraniques) dans les régions où il existe une communauté musulmane (Libye, contreforts du Taurus). L'enseignement est dispensé par un religieux et centré sur les textes sacrés et les valeurs propres à chacune de ces religions.

La littérature à Byzance

La majorité de la littérature byzantine est religieuse. On y retrouve les vies de Saints, les exégèses, les commentaires et les homélies. Ces récits, qui se veulent édifiants, donnent des

Un enseignant prestigieux, Léon le mathématicien

Né à la fin du VIIIe siècle, Léon fut un élève prodigieux et obtint en 820 le poste de grammatikos à Constantinople. Sa maîtrise des sciences et de la géométrie est telle qu'il est à l'origine de la plupart des horloges hydrauliques de la capitale ainsi que de l'ingénieux système de télégraphe visuel qui permet au basileus d'être rapidement informé de ce qui se passe à la frontière avec les Sassanides. En 840 il fut nommé évêque de Thessalonique mais dut quitter ce poste en 843 pour des raisons politiques. Revenu à l'enseignement, il est choisi par le césar Bardas pour occuper la chaire de philosophie de la toute jeune Université de Basile I. Tous admettent que Léon est le savant le plus doué de l'empire, et sans doute du monde.

modèles de vertu et des solutions aux épreuves de la vie. Ils tentent d'être ancrés dans la vie quotidienne des gens mais restent partiaux : les personnages principaux sont des héros chrétiens qui ne peuvent échouer et qui font toujours les meilleurs choix. Que la majorité des contenus de ce type de littérature soit une pure invention ne gène personne, de même que le principe qui vaut de reprendre et de plagier les textes antérieurs. Le conservatisme est plus prisé que la créativité, Byzance restant bloquée dans le mythe d'un âge d'or (mythe entretenu par tous les polythéistes influents).

La littérature profane existe pourtant et continue de plaire à des générations de lettrés. À la différence de la Carolingie, il n'y a pas de malaise à voir coexister une littérature profane tournée vers la culture grecque antique et une littérature religieuse. Ceci explique aussi pourquoi on trouve plus de polythéistes grecs ou romains dans l'Empire byzantin que partout ailleurs. Cette littérature se veut la continuation des traditions littéraires de l'Empire romain. Voici les principaux genres pratiqués au IX[e] siècle :

- le discours est l'art de mettre en valeur sa maîtrise de la rhétorique, une des disciplines de base de l'enseignement byzantin. On y retrouve les discours politiques (les empereurs s'y adonnent beaucoup), les éloges funèbres, les homélies ou les actes d'accusation, dans la grande tradition cicéronienne
- l'histoire est un genre noble et prisé. Il est divisé en deux branches, l'histoire propre qui sur le modèle de Thucydide, essaie d'analyser des événements ; et la chronique, qui veut tenir année après année la liste des événements. Les Historiens pratiquent souvent les deux styles et évidemment, l'objectivité est souvent contestable. La forme religieuse de l'histoire se retrouve dans les vies de Saints
- l'épopée est un genre très peu pratiqué mais très connu à travers Homère puisque ses œuvres sont utilisés dans l'apprentissage de la lecture
- le roman antique est presque oublié en tant que tel, mais de nombreux hagiographes se plongent dans ceux de l'Antiquité tardive pour s'inspirer lors de la rédaction des vies de Saints
- la poésie reste le genre le plus pratiqué et pourtant le moins travaillé de tous. Tous les élèves apprennent des rudiments de poésie et à la cour comme dans l'administration byzantine, il est important de savoir versifier si on veut compter parmi les personnes importantes. Pourtant les poètes antiques sont oubliés et le style est devenu rigide et liturgique : la poésie est surtout un genre religieux. La forme préférée du poème est l'épigramme. Il s'agit d'un court poème qui critique ou vante une personne ou bien pose une énigme



Ecrits de Skylitzès

- certains genres antiques ont disparu, comme le théâtre, jugé immoral ou la biographie. Interdire le théâtre pour le peuple est chose impossible : simplement, on n'y joue que des anciennes pièces.Les ouvrages littéraires sont depuis longtemps écrits sur du papyrus. Mais avec les difficultés de l'Égypte byzantine (la perte d'une partie de l'Égypte au profit des Musulmans toulounides et du mystérieux royaume kémite), l'approvisionnement en papyrus s'est largement réduit. Bien que la majorité des textes juridiques ou administratifs soient encore conservés sur du papyrus, la quasi-totalité des ouvrages sont sur parchemin. Ce dernier a fait grimper le prix des livres mais a rendu ces derniers plus solides et pérennes

On trouve deux formes de livres dans l'empire : le volumen et le codex. Le premier est le plus ancien. Il s'agit d'un rouleau de papyrus pouvant mesurer plusieurs mètres où on lit de haut en bas (et de gauche à droite). Il est composé de papyrus mais si sa confection est aisée, sa lecture l'est moins car il faut dérouler, enrouler le texte parfois sur plusieurs mètres pour retrouver un passage une fois la lecture faite. Le codex, bien qu'il existe depuis des siècles, s'est popularisé depuis trois cents ans seulement. Si sa confection est plus complexe, le principe de relier des feuillets pliés a permis d'utiliser les parchemins à la place du papyrus et surtout permet de le feuilleter, revenant facilement en arrière si besoin. Sous le règne de Basile, la majorité des manuscrits sont sous la forme de codex, bien que la plupart des anciens ouvrages soient encore sous forme de volumen.

Avant le VIIIe siècle, les textes étaient écrits en onciales, c'est-à-dire en lettres majuscules. Depuis un siècle, les copistes utilisent la minuscule cursive. Cette écriture, plus petite et plus fluide, a permis de gagner du temps sur la copie et de l'argent en usant moins de matériau. C'est l'écriture la plus utilisée, mais seuls les professionnels du savoir ou de l'écriture sont familiers avec car plus de la moitié des textes conservés sont encore en onciale et les jeunes qui apprennent la lecture le font sur des textes en onciales.

Un homme de lettres remarquable : Photios

Photios est sans doute à l'époque des investigateurs l'homme le plus instruit de l'empire. Né au début du siècle dans une famille de hauts fonctionnaires, il bénéficia du meilleur enseignement à la capitale et assuma très vite des fonctions importantes. Arrivé à l'âge mûr, il fut nommé patriarche de Constantinople en 858 à la place d'Ignace pour apaiser la querelle entre iconoclastes et iconodoules, mais cette tentative fut un échec et provoqua un schisme dans l'Église byzantine entre ses partisans (les plus nombreux) et ceux d'Ignace. Il est destitué à l'arrivée de Basile I en 867. Il ne perd pas pour autant son influence politique et intellectuelle car Photios est connu pour avoir été envoyé à la frontière bulgare au début des années 860 et réussit à convertir le tsar Boris au christianisme. On murmure que le basileus se serait rendu compte de son erreur et envisagerait de lui restituer sa charge.

Photios est un homme qui aime le savoir et la connaissance. Au cours de sa vie, aidé par la fortune de ses parents, il a accumulé de nombreux ouvrages sur tous les domaines possibles. Polyglotte, il n'a jamais pu se rendre dans de nombreuses contrées, mais son influence à la cour lui a permis de trouver des intermédiaires qui lui ont rapporté de nombreux ouvrages étrangers. Photios, en plus d'avoir acquis des connaissances importantes, s'est aussi retrouvé en possession d'ouvrages interdits : certains du Mythe, d'autres de sorcellerie. À Constantinople, il est sans doute devenu l'homme le plus versé dans le Mythe et les mystères du monde. Et aussi le plus puissant sorcier. Néanmoins, sa foi et son puissant intellect lui ont permis de ne pas vaciller dans la folie et chrétien convaincu, il se sert de la sorcellerie pour le bien de son empire. Il rechigne à la pratiquer et reste très secret sur ses connaissances. Néanmoins, ses agents, aux aguets, lui rapporteront toute information sur des activités surnaturelles ou sur des personnes combattant le Mythe. Il pourra alors se révéler un allié puissant, bien que rarement les investigateurs sauront d'où provient l'information capitale qu'ils viennent de recevoir.

Les arts à Byzance

L'art byzantin est un métissage de l'héritage antique et du dogme chrétien. Dans de nombreux domaines, architecture, art de la fresque, décoration, les techniques byzantines sont issues du savoir romain. Mais en 870, l'influence religieuse prédomine dans tous les aspects. Bien qu'il ne soit pas inhabituel de voir des motifs profanes, la très grande majorité de la production artistique byzantine tourne autour du Christ. C'est d'ailleurs à travers une forme d'art sacré que Byzance a fait parler d'elle dans le monde au cours du siècle précédent : les icônes. On considère que les Byzantins forment de très grands artistes, reconnus et recherché en Occident, mais parfois aussi dans les mondes musulman et sassanide. Et de tous les lieux d'art, Constantinople est la cité qui concentre le plus d'artistes. C'est la plus belle ville du monde connu, et même ses ennemis les plus acharnés le reconnaissent. C'est aussi pourquoi ils la convoitent autant.

Dans le domaine de l'architecture, il faut distinguer deux types d'édifices : les églises et assimilés et les bâtiments publics. Dans la seconde catégorie se retrouvent les palais et les bâtiments des hauts fonctionnaires de l'État. On ne reviendra pas sur l'architecture prosaïque, mais plus sur la splendeur monumentale de ces ouvrages. Ces bâtiments sont construits en briques, superposées sur deux rangs en alternant les orientations, donnant une grande souplesse dans la construction pour le maître d'œuvre. Ils sont souvent à étage, la plupart trois, séparés par des planchers pour les étages. Le sol du rez-de-chaussée est souvent recouvert de mosaïques pour les palais impériaux, ce qui est impossible pour les étages supérieurs à cause du poids. Chaque palais possède de larges fenêtres dont l'encadrure est en pierre. Ce ne sont donc pas des ouvrages défensifs, mais des ouvrages d'art. Certains des palais peuvent posséder une coupole, mais cela reste rare et réservé aux églises. Les palais les plus connus sont à Constantinople, comme celui du Grand Palais, siège du basileus.

Les bâtiments sacrés sont globalement rangés en deux types : les édifices basilicaux et les édifices à plan en croix. Les premiers sont les héritiers de la basilique romaine, lieu de rassemblement et de justice. Ils ont un plan rectangulaire avec un côté oblong. Ils sont parcourus de piliers sculptés et ont souvent un toit en charpente et aucune coupole. La principale exception étant Hagia Sophia, considérée comme la plus grande et plus belle église du monde. Les prouesses techniques pour monter une coupole sur un plan basilical en font un chef-d'œuvre qui fait la fierté des Byzantins. Les autres bâtiments épousent souvent une base en croix dite grecque, c'est-à-dire avec quatre branches de même taille. Elles sont surmontées de coupoles en briques qui comme pour les bâtiments profanes, leur accordent une certaine légèreté et une plus grande facilité de construction. C'est le type d'église qui est le plus construit au IXe siècle. L'objectif est d'imposer au fidèle une vision centrée vers le haut, la coupole, plutôt que vers le fond de la bâtisse comme dans les basiliques. Comme ces coupoles sont percées de multiples fenêtres, elles symbolisent la lumière divine qui descend sur les fidèles. À noter que de plus en plus l'intérieur des églises est séparé en deux espaces, celui du peuple et celui du clergé, séparé pour protéger le mystère de l'eucharistie. Cela sert aussi dans les plus petites églises aux polythéistes pour utiliser l'autel sans être inquiétés.

Dans le domaine de la décoration, les Byzantins se sont spécialisés dans l'illustration religieuse, dont la forme la plus connue est l'icône. Après la crise iconoclaste, terminée en 843, la production d'images du Christ, de sa mère ou des Saints a repris, mais l'État, soucieux d'éviter une reprise des tensions entre les iconoclastes et les iconodoules (les adorateurs d'icône), tente de cadrer ces représentations. L'administration surveille donc les artistes pour s'assurer qu'ils ne s'éloignent pas du cadre fixé par le basileus, le patriarche de Constantinople et un concile des plus hauts responsables religieux. Néanmoins, surtout dans la capitale, il y a encore des résistances, soit en prohibant les représentations humaines et divines, soit en créant des postures ou des visages différents des autres. On a malgré tout un début de standardisation des arts qui limite la virtuosité des artistes byzantins. Seule la maîtrise technique de ces derniers leur assure un renom aussi important. Ils utilisent la mosaïque, la fresque a tempera (à l'eau sur la pierre nue), la peinture sur bois ou la ronde-bosse (seule forme de sculpture tolérée par le dogme chrétien) pour représenter le christianisme.

On trouve des représentations ailleurs que dans les églises. En plus des icônes qui trouvent refuge dans les maisons du peuple (souvent seuls les plus fortunés),



les Byzantins portent aussi volontiers des bijoux et des pendentifs renfermant une de ces représentations. Au IXe siècle, les artistes byzantins sont d'ailleurs connus pour leur maîtrise des émaux cloisonnés, c'est-à-dire un bijou à base d'or ou d'argent où on enchâsse des pierres précieuses ou des perles. L'art se transpose aussi dans l'enluminure qui n'a rien à envier, au contraire, aux scriptarii (des ateliers de copistes) occidentaux.

Enfin il est un domaine où le christianisme n'est pas triomphant : celui de la vaisselle et du mobilier de luxe. Les aristocrates, dans leurs demeures privées, se font confectionner des verres, assiettes, plats et autres avec des représentations de la mythologie antique. On pourrait y voir une influence des polythéistes sur les mentalités des élites, mais finalement ce goût de l'antique a préfiguré la résurgence païenne. C'est sur les coffres des aristocrates, l'ancêtre de nos armoires et placards, que se manifeste le plus la virtuosité des thèmes païens. Que le coffre soit un objet intime par excellence montre comment les polythéistes utilisent cette mode pour répandre leurs croyances.

Il reste à parler de la musique. Il y a là aussi deux types de musique, la musique sacrée et la profane. La première est centrée sur la liturgie de la messe et à base exclusivement de chant. La seconde fut lourdement condamnée par l'Église tout comme le théâtre. Mais comme ce dernier, l'interdiction n'a jamais empêché la pratique, même à la cour du basileus. Parmi les puissants, la musique, volontiers pratiquée par les aristocrates, est surtout tournée vers les instruments à corde : cithare, luth et harpe. Les puissants n'ont pas osé aller jusqu'à utiliser des instruments à vent comme les flûtes parce qu'elles furent parmi les plus mal considérées

Du goût de l'antique à Byzance

Parce que l'Empire byzantin est le dernier héritier de l'Empire romain, il n'y a jamais eu de tension dans le fait de continuer à étudier et utiliser des motifs païens. Bien que l'Église ait réussi à condamner et à limiter la pratique de certains arts jugés immoraux (comme le théâtre ou la danse), la plupart des membres du clergé, à l'instar de Photios, sont des amateurs de culture antique. Les grands auteurs grecs ne sont pas rejetés comme en Occident car on considère que ces hommes illustres ne pouvaient pas être chrétiens puisque le Christ est né après, mais que s'ils avaient été son contemporain, ils auraient forcément épousé la foi chrétienne. C'est ainsi que tous les lettrés étudient et utilisent Aristote, Platon ou Galien. De même étudie-t-on Homère pour apprendre la langue ou décore-t-on, parmi les aristocrates, son mobilier selon des thèmes païens.

Là où on pourrait voir une manipulation à l'échelle de la société des polythéistes ou des dieux anciens, il n'y a qu'un sentiment humain de fierté et de reconnaissance dans la force de la culture antique. Aucun des agents païens n'a tenté d'influencer la mode de la cour pour que ce soit la culture païenne qui prédomine. De toute façon, en 870, aucun culte n'a cette influence. En revanche, ce goût pour l'antique, associé à une politique d'essor culturel et intellectuel sous le règne de Basile I en particulier, explique pourquoi le nombre de polythéistes augmente fortement ces dernières années. Bercés dans la culture antique, nombreux sont les déçus de la société qui trouvent refuge dans cette autre religion dont ils connaissent déjà les fondements.

par l'Église. En revanche, parmi le peuple, ce sont ces instruments qui prédominent, souvent accompagnés de danses.

Les sciences à Byzance

La pratique des sciences n'est pas prohibée à Byzance. Elle est même encouragée, du moment qu'elle sert à renforcer le prestige du basileus. Les savants n'ont pas de statut à part, ils doivent subvenir à leurs besoins en pratiquant un autre métier, ou en ayant une dignité ou une fonction qui leur assure un revenu. Souvent ces savants ont un lien avec l'enseignement, comme Léon le mathématicien.

Dans les domaines techniques, les Byzantins sont surtout les continuateurs des Romains. L'hydraulique, l'art de la construction ou la poliorcétique (l'art du siège) sont des domaines où il y a peu d'innovation par rapport à l'Empire romain. Néanmoins les Byzantins ont mis au point certaines innovations propres comme les automates de l'empereur, le système de télégraphe en Asie Mineure ou le feu grégeois.

Le statut de l'artiste

Être artiste est considéré comme un métier à part entière, bien que proche des artisans. Ils ont donc des corporations qui les représentent et les encadrent. Un artiste apprend auprès d'un maître avant de se lancer seul. La plupart des œuvres d'art sont anonymes : ce n'est pas l'artiste qui importe, mais la finalité de l'œuvre et son éventuel message. C'est pourquoi seuls les véritables virtuoses sont reconnus, les autres restant aussi invisibles que n'importe quel travailleur, même si leurs ouvrages sont remarquables.

Dans le domaine des sciences de la vie, en particulier la médecine, les savants se contentent d'apprendre et d'appliquer les préceptes des maîtres antiques, comme Galien et Hippocrate par exemple, tout en acceptant les révisions d'Oribase (le plus grand compilateur byzantin de connaissances médicales, ayant vécu au IVe siècle), mais en étant réticents à accepter les innovations musulmanes.

Les Byzantins ont été les premiers à disposer d'hôpitaux, et ils sont subventionnés soit par l'État, soit par l'Église (propageant elle l'idée de charité - si les soins échouent, la prière est importante pour le salut du patient). De nouveaux établissements hospitaliers commencent à être construits également dans les villes de province.

Les pays de l'Empire

Constantinople n'est pas tout l'empire, loin s'en faut. La cité est le centre névralgique d'un empire puissant, certes moins vaste qu'au temps du prestigieux Constantin I, mais il n'en reste pas moins le territoire le plus grand détenu par un seul homme. Cette étendue, si chèrement acquise, est aujourd'hui contestée par de multiples groupes et tribus, au nombre desquels se comptent les Bulgares, les Perses, les Toulounides, ainsi que les royaumes de l'Occident, qui perçoivent d'un très mauvais œil l'alliance officielle des Byzantins avec les Abbassides.

Constantinople

Capitale d'un Empire à la fois craint et respecté, Constantinople est une ville sans nulle autre pareille. C'est la plus grande cité d'Europe, comptant près d'un demi-million d'habitants, défendue par des murailles insurmontables (murailles de Constantin et de Théodose). Ses nombreux monuments reflètent sa gloire et sa splendeur : Hagia Sophia, l'une des plus belles basiliques au monde, l'Hippodrome où se déroulent les courses de quadrige, le Grand Palais où réside l'Empereur, la Mésè l'avenue principale et ses forums, les nombreux monastères dont Saint-Jean Stoudios, les villas de l'Exokionion et de Psamathia. Telle est Constantinople la plus grande et la plus riche cité au monde.

Constantinople compte des centaines d'églises et de monastères impressionnants, le monument le plus important est Hagia Sophia, l'église de la sagesse sacrée. La construction de cette église de forme basilicale a commencé



en 532 pour se terminer cinq années plus tard. C'est la plus grande église de tout l'empire.

Le Grand Palais n'est pas un seul bâtiment, il est constitué d'une série de bâtiments, de jardins, de terrasses et de chemins pavés. Le palais originel est situé à l'extrémité est de la ville, immédiatement à l'est de l'Hippodrome et au sud de Hagia Sophia et de la Mésè. L'entrée du Grand Palais est un vestibule connu sous le nom de la Chalké (« Entrée d'Airain »). Le Grand Palais comporte une section privée (le palais de Daphné) et une section publique à l'extrémité nord-ouest (le Tribunal ou Delphax, un palais de justice), il est entouré par des salles de réceptions (avec principalement le Triklinos, où l'empereur reçoit). La demeure de l'Empereur est dotée de son propre port artificiel.

L'Hippodrome est le centre de la vie festive à Constantinople. Ici, des événements publics de tout type ont lieu : des prouesses athlétiques, des jeux et des courses de char. C'est pendant ces manifestations que le peuple peut espérer voir l'Empereur.

Il est dit que l'Obélisque de Thoutmosis III recèle un grand secret. C'est ce que vous a confié une relation érudite qui aimerait avoir une retranscription des signes étranges situés à la base de l'obélisque. Pour arriver à cela, il n'y a que deux solutions : y pénétrer clandestinement de nuit ou approcher et intégrer une des deux équipes des courses afin d'accéder à la spina et s'approcher suffisamment près pour voir ces fameux signes ésotériques. Votre ami dit travailler pour un proche de l'empereur qui souhaite s'informer sur l'éventuelle dangerosité de ces signes.

L'hippodrome est long d'environ 450 mètres et large de 120 mètres. Il a en son centre une large spina longue de 80 mètres (bande centrale), décoré par des statues et des obélisques (dont l'obélisque égyptien de Thoutmosis et la colonne serpentine de Delphes). Au nord-est, dans un bâtiment de deux étages, décoré en son sommet d'une imposante statue représentant un quadrige, on trouve les douze stalles de départ, appelées carceres. C'est là qu'on aperçoit une tour coiffée d'un drapeau qui annonce à la population l'imminence d'une course ou d'un rassemblement à venir.

La Mésè (« Rue du Milieu »), est une rue pavée, large d'au moins 25 mètres. Elle est à la fois l'artère commerciale principale et une voie triomphale, où la plus arrogante opulence côtoie la plus pitoyable pauvreté. La Mésè est jalonnée de somptueuses places entourées de portiques, le plus souvent dotées d'une colonne monumentale au centre avec les statues des empereurs et des impératrices. La Mésè est une longue rue commerçante dans des marchés (agora) distincts pour chaque profession où se mêlent l'élégance et l'usuel, l'accessoire et le nécessaire, le luxe et le commun, l'opulence et la pauvreté. Les forums font office de places de marché, mais aussi de lieux d'exécution.

Constantinople est bordée au Nord par un bras de mer bien abrité (la Corne d'Or), au sud par la Propontide (également appelé mer de Marmara). Elle est fermée par deux détroits faciles à défendre, l'un à l'est par le débouché du Bosphore, là même où le fort courant qui anime celui-ci depuis la mer Noire vient se briser, l'autre au sud, le détroit de l'Hellespont. Constantinople, construit à la pointe d'une péninsule, est la plus grande cité d'Europe et du Moyen-Orient. De cette situation favorable découlent les avantages commerciaux, c'est par Constantinople que transitent les navires venus d'Occident et même du lointain Orient.

L'Asie Mineure

L'Anatolie, « le pays du soleil levant », est le cœur de l'Empire, une région de hauts plateaux d'une altitude moyenne de 1 100 mètres s'élevant progressivement vers l'est. C'est le centre de l'empire mais aussi sa frontière, avec les royaumes arménien et sassanide à l'est, et le califat abbasside au sud. Les terres anatoliennes (ainsi que la région des sources du Tigre et de l'Euphrate), où fleurirent d'anciennes civilisations, sont fortement convoitées, notamment par les tribus arabes frontalières (situées non loin de la chaîne du Taurus), par les Perses Sassanides mais aussi par la dynastie Bagratide d'Arménie.

À cause de ces convoitises, l'Asie Mineure fut la première région impériale à être découpée en thèmes. Des quatre d'origine (Arméniaques, Thracésiens, Opsikion et Anatoliques) il n'en reste aucun dans leur superficie de départ. Tous



ont été divisés pour créer de nouveaux thèmes, soit pour améliorer l'efficacité des troupes et de la gestion, soit pour éviter qu'un strategos trop puissant ne devienne un usurpateur. On trouve ainsi en 870 les thèmes des Optimates, de l'Opsikion, des Thracésiens, des Arméniaques, des Anatoliques, du Bucellaire, de la Cappadoce, de la Chaldée, du Charsianion, des Cibyrrhéôtes, de Colonée, de Paphlagonie et d'Antioche.

Le thème des Optimates

Il correspond à la partie nord de la Bithynie. Cette région, située à l'est et au sud-est de la Propontide, est un pays de rivières et de bassins très morcelés, partiellement occupés par des lacs et des golfes comme le golfe de Nicomédie, le lac de Sophon ou la plaine alluviale du Sangarios. Cette région, qui jouit d'un climat méditerranéen, connaît des précipitations assez fortes, en particulier des pluies de printemps tardif, font des bassins le domaine d'une agriculture variée : céréales (blé, maïs) et fruits (cerisier, olivier, mûrier).

Le thème est confié comme son nom l'indique à un tagma, les Optimates (voir page 50). C'est la dernière étape en venant de l'Est avant d'atteindre Constantinople. Le fait d'avoir une garnison d'élite permanente en dit long sur l'importance que les Byzantins accordent à ce territoire. Jusqu'à présent, aucune menace sérieuse ne s'est manifestée dans ce thème, et la paix règne sous l'œil toujours vigilant des Optimates.

La région est connue pour avoir conservé un bon nombre de cités antiques et un excellent réseau de routes romaines. C'est aussi un carrefour commercial important, bénéficiant des produits de la capitale et contribuant à l'approvisionnement alimentaire de la grande cité. Parmi les cités du thème, la plus importante et la capitale est Nicomédie.

Nicomédie
Elle fut fondée en 264 avant J.-C par le roi Nicomède I. De colonie grecque, elle devint capitale impériale sous Dioclétien puis résidence secondaire de Constantin. C'est d'ailleurs à Nicomédie que l'empereur se fit baptiser sur son lit de mort.

Deux séismes consécutifs en 358 et 363 endommagèrent l'enceinte construite par Dioclétien, et la ville ne retrouva pas son rôle régional, concurrencée par Nicée, particulièrement dans le domaine ecclésiastique. Les catastrophes qui frappèrent la région au VIIe et VIIIe siècle - invasion arabe, séismes de 740, retour de la peste en 747- eurent un impact terrible sur la ville, si bien que celle-ci vît l'essentiel de ses quartiers rasés. Il ne restait plus guère que l'acropole fortifiée, et un champ de ruines tout autour. Récemment, l'évêque iconophile Théophylacte, fit édifier une basilique dédiée aux saints Cosme et Damien, ainsi qu'un hôpital.

Depuis 840, Nicomédie a retrouvé sa suprématie sur Nicée en devenant la capitale du thème des Optimates. Bien protégée par une garnison des Optimates établie sur place, et grâce aux efforts du domestique des Optimates, Héraclius le Fortuné, la ville est en paix. Des marchands venus de la lointaine province de Cherson s'y sont établis et leurs produits suscitent émerveillement et curiosité. Ils proposent des objets d'art en terre cuite, des sculptures sur bois, des carreaux de faïence, des œufs peints, des tapis tissés à la main ou encore des fourrures vendues à eux par des marchands rus.

Le thème des Thracésiens

Le thème comprend les anciennes régions de l'Ionie, la Lydie et la partie nord de la Carie.

La région compte trois vallées fertiles formées par trois rivières parmi les plus importantes de l'Asie Mineure : l'Hermion dans le Nord, qui se jette dans le golfe de Smyrne, à quelque distance de la ville, le Kaystros, qui passe entre autres à proximité d'Ephèse et le Méandre, dont les eaux baignaient dans les temps anciens les murs de Milet, mais dont le port a été progressivement comblé par les dépôts du fleuve. Il y a de nombreuses routes qui vont vers l'intérieur du plateau et unissent une vingtaine de villes, dont les plus importantes sont : Adramyttion, Chônai (la capitale), Éphèse, Magnésie du Sipylon, Sardes, Smyrne et Philadelphie. La région est la plus fertile et la plus riche de toutes les provinces de l'Asie Mineure.

Pergame
Grande cité de l'Antiquité, à la tête d'un royaume grec un temps allié de Rome, Pergame n'est plus que l'ombre d'elle-même. La cité est centrée sur une acropole fortifiée mais c'est dans la ville basse que les habitations médiévales se sont étendues. Suite à la poussée musulmane et aux tensions avec les Sassanides, la ville s'est retranchée sur l'acropole qui fut fortifiée à nouveau. Aujourd'hui Pergame n'est qu'un poste militaire, certes lourdement équipé mais très peu dynamique. Les anciens temples ont été en partie démantelés (réutilisés pour d'autres usages) et il n'y a plus de traces des vestiges de l'Antiquité.

Sardes
Située dans une vallée fertile, considérée comme un carrefour commercial, Sardes fut



une cité ancienne et florissante jusqu'au VIIe siècle. Au moment de la poussée de l'Islam, Sardes se retrouva assiégée par les Musulmans et fut pratiquement réduite en cendres. Des habitants de l'époque, seuls quelques centaines survécurent ou ne furent pas emmenés comme esclaves. Suite à ce désastre, on fortifia l'antique acropole à l'aide des matériaux de l'ancien centre de la cité, puis sa garnison fut renforcée. La situation évoque un peu Pergame, car on trouve un centre fortifié et habité et de vastes étendues en ruines petit à petit réoccupées. La seule différence est dans la présence fréquente du strategos, natif de Sardes, qui a permis de rendre à la cité une certaine prospérité.

Bien que presque deux siècles se soient écoulés depuis le désastre face aux armées de l'Islam, les Sardiens n'ont pas oublié ces quelques jours où l'enfer s'est déchaîné sur leurs ancêtres. Ils sont connus pour être de féroces opposants aux Musulmans. Cette mentalité de survivant transpire aussi dans leurs rapports avec les nouveaux arrivants. Les anciens Sardiens refusent de considérer que des étrangers qui n'ont jamais eu dans leur famille des victimes du siège musulman puissent être leurs égaux. Ils sont suspicieux envers les étrangers, ont le regard mauvais, sont complètement endogames et n'acceptent personne dans leurs cercles privés. Seule la présence d'une garnison permet de maintenir un semblant de paix sociale.

Le thème d'Opsikion

Il s'agit d'un des quatre thèmes originaux de la région. Le basileus lui enleva l'actuel thème des Optimates pour garantir une meilleure sécurité contre les invasions ou les tentatives d'usurpation, bloquant ainsi la principale voie d'accès à Constantinople. C'est une région qui possède les mêmes caractéristiques naturelles que le thème des Optimates : climat clément de type méditerranéen, relief accidenté. La population est surtout rassemblée autour des antiques cités dans les nombreuses petites vallées de la région, les plus importantes étant Abydos, Brousse, Cyzique et Nicée (la capitale du thème), Malagina et Dorylaion dans la vallée du Sangarios.

Nicée
Située dans une grande et fertile vallée à l'extrémité orientale du lac Ascanios, la ville de Nicée a été fondée, selon Strabon, vers la fin du IVe siècle et devint romaine en 74 avant J.-C. Le zèle que ses habitants mirent vis-à-vis de ses nouveaux maîtres fut tel qu'Auguste autorisa la construction d'un temple dédié à Rome (29 avant J.-C.).

Plusieurs fois assiégée et parfois prise par les ennemis de Byzance, Nicée est principalement connue pour les deux conciles œcuméniques qui s'y sont déroulés en 325 et en 787. Elle est aussi renommée pour son industrie florissante de textile (soie) et son port qui accueille et envoie des navires jusqu'à Alexandrie.

Nicée possède un des systèmes de défense les plus complets de toute l'Asie Mineure. Il comprend deux parties : une enceinte fortifiée formant un pentagone irrégulier d'une longueur totale de 5 kilomètres et le fossé, que des canaux venant du lac peuvent remplir d'eau à volonté. L'enceinte, de 9 mètres de haut et de 4 mètres d'épaisseur, est hérissée d'une centaine de tours semi-circulaires, hautes de 13 mètres. Les tours sont espacées entre elles de 60 à 70 mètres. Les portes sont au nombre de quatre, flanquées chacune de deux tours massives : la porte de Constantinople (au nord), la porte de Leukai (à l'ouest) en forme d'arc de triomphe, la porte de Malagina (au sud) et la porte du lac (à l'est).

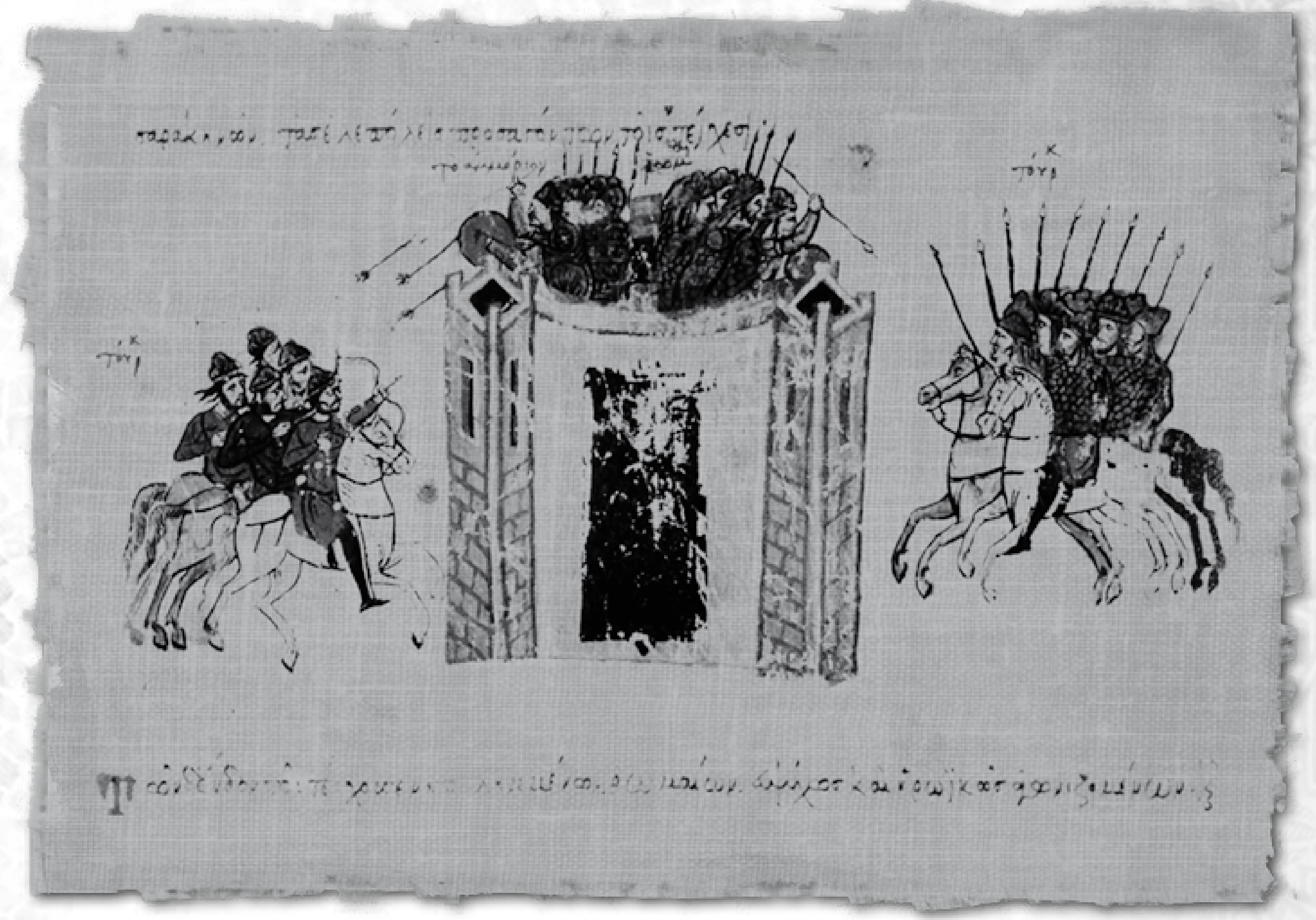
La cité compte de nombreux monuments importants, tous d'origine chrétienne. Elle est dirigée par le comte Maurice, un homme sage, patient et vertueux qui a fêté récemment ses 66 ans. Passionné par les écrits des auteurs classiques, c'est un homme de paix, qui assure la prospérité de la ville.

Malheureusement, la Nicée prospère et tranquille que veut voir Maurice n'est pas tout à fait la Nicée réelle. On parle à mot couvert d'un culte païen, tourné vers la vénération des anciens empereurs romains, qui sèmerait le trouble dans la cité et ses environs. Leur principale cible serait ceux qui ne correspondraient pas à leur définition du « Romain » : les Juifs et tous les étrangers résidant à Nicée. Face à la recrudescence des crimes contre ces minorités, Maurice qui sent la situation lui échapper a donné toute latitude aux Optimates du thème voisin pour régler ce problème.

De plus, on entend d'autres rumeurs inquiétantes sur un temple oublié de Poséidon dans les souterrains de la cité. Certains vont même jusqu'à dire que l'ancien dieu aurait maudit les chrétiens de Nicée, poussant de bons croyants vers le culte de ce dieu antique.

Le thème des Anatoliques

Il est situé dans la région de Pisidie dont le plateau présente un relief accidenté de massifs calcaires ou volcaniques, creusés de vastes dépressions. C'est la région des grands lacs, un pays fertile et prospère qui permet des cultures délicates comme l'anis et les roses pour le parfum. Vers l'est, autour d'Ikonion, au pied de montagnes culminant à 2 000 mètres, s'ouvrent les portes d'une immense steppe. Bien que loin d'être le plus peuplé, c'est un thème de première importance car c'est un grenier à blé pour le reste de l'empire. On trouve moins de cités qu'à l'Ouest de l'Asie



La prise d'Amorion
par les musulmans en 838

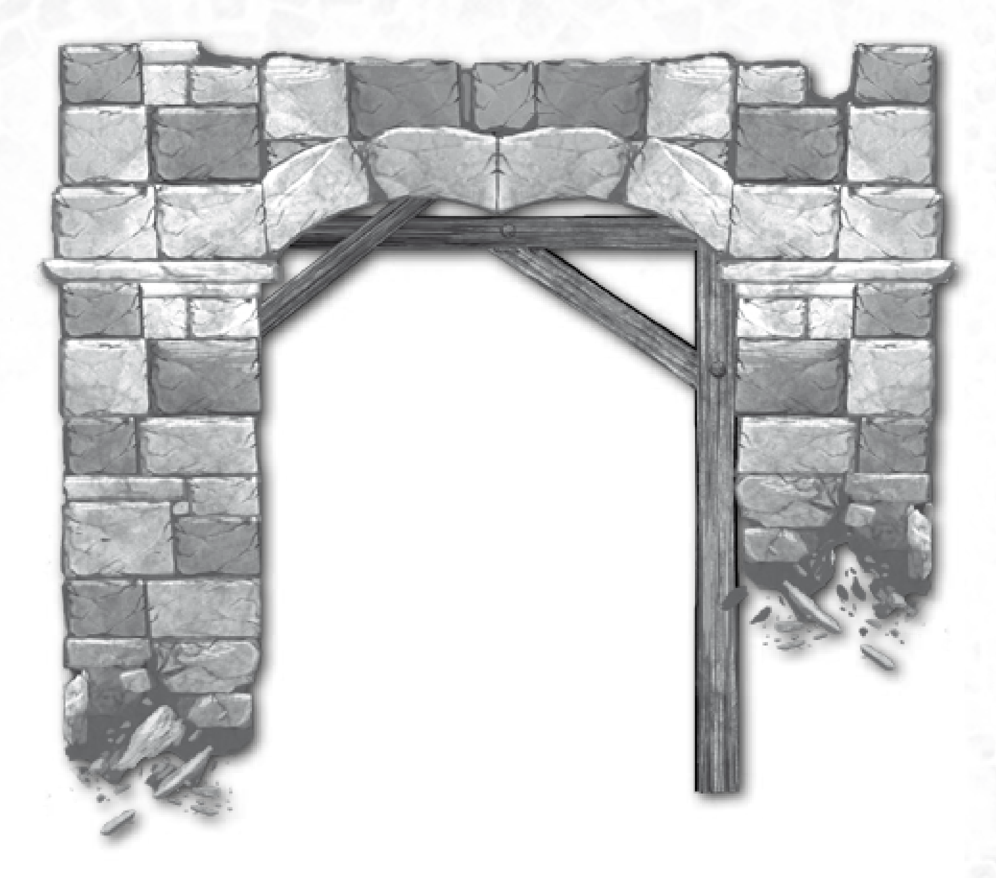
Mineure. Les plus importantes sont Amorion, Ikonion, Thebasta, Philomelion et la capitale Polybotos.

Amorion
Petite bourgade romaine, Amorion est devenue la capitale du thème des Anatoliques vers 640 mais ne l'est plus depuis les années 840. La cité, alors un gros pôle commercial de l'Asie Mineure, est devenue pendant cette période la plus grande place forte de la région. Située dans une plaine qui ne l'avantage pas en cas d'attaque, elle est centrée sur une colline artificielle peu élevée qui correspond à la ville haute. La cité est défendue par une double enceinte impressionnante : pour la ville basse, il s'agit d'une muraille de presque quatre mètres de haut et agrémentée de 24 tours. Le rempart de la ville haute possède quand à lui 10 grandes tours, mais quatre d'entre elles sont toujours en construction. La garnison est en partie dans la ville basse, en partie dans la ville haute et correspond à tout un quartier coupé par le rempart de la ville haute. La population d'Amorion est importante, environ 100 000 personnes attirées soit par les profits du commerce, soit par la protection de la ville.

Au VIIIe et au début du IXe siècle, la cité fut plusieurs fois confrontée aux assauts des Musulmans et tint bon. De nombreux militaires considèrent qu'Amorion a permis à l'empire de conserver l'Asie Mineure face à la poussée musulmane de l'époque. Suite à la dernière attaque, en 838, la cité a presque été entièrement détruite, si bien que des importantes restaurations furent nécessaires (les matériaux utilisés furent issus des anciens monuments antiques en ruine). De nouveaux bâtiments ont été construits, tels les bains publics et l'église Saint Cosme, mais la population porte encore les stigmates de ce sac.

Amorion est aujourd'hui une cité redevenue prospère et protégée, symbole de la vitalité de l'Empire byzantin. Néanmoins depuis la perte de son statut de capitale, elle souffre de la concurrence des autres cités de l'Asie Mineure, dans les domaines du commerce ou du nombre d'habitants.

Polybotos
Cette cité d'importance moyenne, tant au niveau de sa population que de ses richesses, est ancienne mais n'a jamais brillé. Son placement sur la grande route publique méridionale en a fait un lieu pratique pour y installer des institutions impériales, un évêché tout d'abord puis la capitale du thème dans les années 840. Depuis elle se développe constamment, attirant des artisans et des hommes ambitieux autour du siège du stratège. Polybotos est une cité byzantine classique : son plan est géométrique, elle possède plusieurs bâtiments importants (églises, palais du strategos)... On trouve de tout à Poybotos, mais jamais d'une qualité exceptionnelle.



Le thème des Cibyrrhéôtes

Ce thème est différent de tous les autres de la région car c'est un thème maritime. Au lieu de mobiliser des troupes à pied ou de la cavalerie, le strategos des Cibyrrhéôtes doit entretenir une flotte de guerre. Ainsi dans les nombreuses cités, par ailleurs modestes à l'échelle de l'empire, à l'exception de Séleucie, on peut voir mouiller plusieurs dromons qui ont pour rôle de patrouiller. Néanmoins la majorité des navires sont en cale sèche et ne prendront la mer qu'en cas de crise grave. Le thème comprend aussi quelques îles proches, comme Rhodes ou Samos.

C'est une région prospère mais exposée aux séismes et en première ligne en cas d'invasion musulmane. On retrouve donc de nombreuses cités maritimes reconverties en forteresses. Les Byzantins qui dans leur majorité n'ont pas reculé vers l'intérieur des terres au climat plus sec, se sont concentrés dans les kastrons, ces forteresses qui accueillent parfois des navires de guerre. Néanmoins il existe de nombreux villages côtiers qui ne dépassent pas la cinquantaine d'âmes. Les cités les plus importantes sont Samos, Myra, Seleucie et Attaleia. Fait notable, la capitale du thème ne se trouve pas en Asie Mineure puisqu'il s'agit de Samos, une des îles de la mer Égée.

Séleucie
Fondé lors de la période hellénistique, Séleucie est un port de pêche et commercial de grande importance. Il se situe à l'entrée d'une vallée fertile encadrée par des montagnes escarpées. Elle fut un grand centre de production artisanale pendant la période romaine mais déclina du VIe au VIIe siècles. Aujourd'hui, c'est le principal port militaire de l'Asie Mineure où mouillent toute l'année au moins cinq dromons. La garnison de la cité est forte de plus d'un millier de soldats. Séleucie est construite selon un plan en demi-cercle accolé au littoral. Ses rues partent du vieux port et rayonnent dans toutes les directions. Les édifices les plus connus sont les bâtiments du drongaire de la flotte thématique, le second du strategos et l'église Saint Malachi.

La demeure du drongaire est un ensemble architectural comprenant l'ancienne agora ainsi que les basiliques romaines et le temple du trésor public. Ces différents lieux ont été reliés entre eux par une épaisse muraille, créant une citadelle à partir de bâtiments épars. Seuls les militaires et les fonctionnaires ont le droit de pénétrer dans la « citadelle du drongaire », créant une atmosphère de secret, renforcé par la rumeur que le strategos des Cibyrrhéôtes rassemblerait ses forces pour tenter d'usurper le trône impérial.

L'église de Saint Malachi est de construction typique du siècle, avec une base carrée sur laquelle repose une coupole. On raconte qu'elle fut construite sur un ancien temple perse, brûlé au IVe siècle dans des conditions obscures. On raconte aussi qu'elle abriterait un culte hérétique, mais ni le strategos ni les autres autorités n'ont rien fait pour

démanteler ce culte. En réalité, l'église est le quartier général de la Drome dans la région et accueille les archives de ses agents concernant tout ce qui se passe au sud de l'empire. La tombe de Saint Malachi sert même de salle au trésor où sont stockés tous les objets impies ou hérétiques rassemblés par les agents de la Drome. La puissance des reliques de Malachi semble pouvoir neutraliser la force occulte de certains de ces artefacts.

Rhodes

Située au sud de l'Asie Mineure, Rhodes est une île montagneuse de taille importante, parsemée de petits villages et possédant une cité qui porte le même nom que l'île. Rhodes est exploitée depuis l'Antiquité et connue dans le monde méditerranéen grâce à son Colosse, une des sept merveilles du monde antique.

Aujourd'hui elle vit de son agriculture (élevage, culture de l'olivier, de la figue et d'autres fruits méditerranéens), de l'exploitation de son marbre dans les carrières situées au centre de l'île et de son commerce. En effet, Rhodes est une escale importante entre les rivages de la Méditerranée orientale et Constantinople, entre Chypre et l'Égypte d'un côté et l'Asie Mineure et la Grèce de l'autre.

La cité, qui porte le même nom que l'île, est un grand port fortifié où mouille une partie importante de la flotte thématique des Cibyrrhéôtes. Les Rhodiens sont très fiers de leur contribution à l'armement de cette flotte, car leur tradition dans la marine de guerre remonte à l'époque grecque classique. Les deux lieux d'importance dans la cité sont la rade et la grande place qui la borde. Les marchandises sont débarquées pour être ensuite revendues à d'autres marchands qui les amèneront à Séleucie, en Crête ou vers la capitale. La grande place est pavée et ouverte aux vents de la mer, ce qui en fait un espace riche en odeur mais continuellement balayée par les embruns. Au-delà de cette place commence la ville, véritable labyrinthe de rues étroites et tortueuses qui montent le long du relief escarpé. Peu de marins ou de marchands s'aventurent dans ces rues, bien que la population ne soit pas hostile. L'essentiel de leur séjour se fait sur la grande place ou dans les auberges qui la borde et deux mondes cohabitent au jour le jour.

On comptait autrefois sept vallées sur l'île et chacune était exploitée, soit pour le marbre, soit pour l'agriculture. Mais au VIe siècle un puissant séisme provoqua des effondrements importants et deux d'entre elles furent en grande partie dévastées. Les pertes humaines furent minimes, mais l'île perdit de vastes terres cultivables, fragilisant l'autonomie alimentaire des habitants. Ce qui est moins connu, c'est qu'au fond d'une de ces vallées se trouvait un ancien temple païen très bien conservé. La pérennité de ce lieu était le fruit des attentions d'un groupe de polythéistes qui vivaient dans les montagnes. On raconte qu'un seul survécut au séisme et qu'il devint fou, proclamant partout que son dieu était revenu parmi les vivants. Bien que toléré parce qu'il était simple d'esprit, il finit par mettre fin à ses jours de manière spectaculaire moins d'un an après le séisme en se jetant du haut des remparts de la rade pour s'empaler sur un mat de navire. On a jamais su quel était le dieu qu'il révérait.

Quant au célèbre colosse de Rhodes, qui servait essentiellement de phare pour la cité, il n'en reste plus rien en 870. Il était en piteux état au moment du séisme trois siècles plus tôt et s'effondra dans la mer suite aux secousses. Les autorités de l'île en profitèrent pour ordonner la démolition de sa base afin d'effacer enfin toutes les traces de la présence païenne sur l'île. On raconte qu'un riche habitant de l'île paya des marins de passage pour récupérer la tête du colosse et que cette dernière est toujours à l'abri dans la demeure de ses descendants. La raison qui poussa ce notable à récupérer une partie de la merveille est inconnue, mais cela n'empêche pas certains habitants de murmurer qu'elle sert d'autel pour des célébrations sataniques.

Samos

Samos est l'île la plus proche de l'Asie Mineure, ce qui en a fait de tout temps un point de passage très important pour les Grecs. Elle est recouverte aux trois quarts d'une forêt méditerranéenne florissante et giboyeuse. Samos exploite depuis l'antiquité son goudron, ses oliviers et son bois pour la construction navale, bien que ses bateaux soient de qualité médiocre.

On ne compte qu'une seule cité sur Samos, située au sud-est de l'île et portant le même nom. C'est une petite ville protégée par une enceinte de trois mètres en pierre et séparée de son port situé un kilomètre plus loin. Elle accueille environ cinq mille habitants mais est souvent plus peuplée à cause de tous les villageois qui y viennent pour participer au seul marché de l'île. Le centre de la cité est encore de style antique et les résidents de Samos s'enorgueillissent d'avoir su préserver les bâtiments à colonnes et les toits en péristyle là où ailleurs on aurait détruit les monuments pour reconstruire, souvent de moins bonne manière. Les anciens temples d'Artémis et de Poséidon sont à présent deux églises et l'agora a été recouverte et transformée en marché couvert.

Une des particularités de l'île est d'accueillir une des plus grandes communautés juives de l'Asie Mineure. Si peu d'entre eux sont dans la cité de Samos, on les retrouve dans les petits villages aux alentours. On en dénombre

d'ailleurs trois entièrement peuplés de Juifs. La cohabitation avec les chrétiens est plutôt bonne et on trouve dans un village appelé Yat-Shalom, le village de la paix, une synagogue construite au cours du siècle dernier. Son rabbin est considéré par tous les habitants de l'île comme l'homme le plus sage et le plus pieux et il n'est pas rare de le voir sollicité par les autorités de l'île, qu'elles soient religieuses ou civiles. On dit de lui que sa connaissance semble sans limite, même lorsqu'il aborde des domaines qui devraient lui être inconnus. Néanmoins, la situation a changé depuis l'arrivée du strategos des Cibyrrhéôtes. Il a publiquement désapprouvé l'influence que pourrait avoir un dignitaire d'une autre religion que celle du Christ. Et s'il n'a pris aucune mesure pour l'instant, c'est uniquement parce qu'il sent que la population locale ne le soutiendrait pas. Mais il compte bien trouver la première excuse pour se débarrasser de cet homme qui lui fait sans aucun doute de l'ombre et qui a vu clair dans son jeu, celui de vouloir usurper le trône.

Le thème de Cappadoce

La Cappadoce est une région montagneuse dont l'érosion a découpé des milliers de cônes qui ont été creusés d'églises, de monastères et d'habitations rupestres (qui sont toujours occupées), ce qui est surnommé ici la Constantinople rupestre. Ces montagnes peuvent atteindre des altitudes élevées (comme le mont Argée qui culmine à plus de 3 900 mètres) et certaines sont volcaniques. Bien que l'activité sismique soit réduite, cela a eu un impact fort sur le peuplement de cette région. Le climat en Cappadoce change radicalement de celui des thèmes méridionaux ou occidentaux. Il est de type continental avec des étés étouffants et des hivers rigoureux. Les montagnes sont boisées et fournissent des matériaux indispensables pour l'armée et la population (bois de chauffe, armement, navires). Le cœur du thème est le lac Tatta. C'est une vaste étendue d'eau qui permet l'irrigation et la pêche. On ne trouve que deux cités d'importance, la capitale Koron et Césarée, mais même elles ne peuvent rivaliser avec les cités voisines des autres thèmes. D'un intérêt stratégique pauvre, la Cappadoce est une région rurale et peu peuplée, l'activité principale y reste l'élevage, surtout d'ovins. Seule l'Église y a trouvé un intérêt car cet aspect sauvage a attiré depuis des siècles des ermites ou des moines et moniales.

Alors que la religion chrétienne est fortement implantée depuis cinq siècles, la Cappadoce est aussi un foyer de polythéistes et d'animistes. Les suivants des anciens dieux se sont réfugiés dans cette région à cause des persécutions. Là, cachés dans de petites vallées encaissées, ils ont fondé plusieurs communautés païennes, pas toujours amies entre elles. L'objectif de ces païens n'est pas de combattre le christianisme et de renverser Byzance, ni même de pouvoir vénérer les anciens dieux aux yeux de tous. Il s'agit juste pour eux de vivre leur foi en paix, loin des vicissitudes du monde et en dépit des conditions de vie très dures. Parfois un de leurs membres part à l'aventure ou rejoint les rares voyageurs polythéistes qui viennent ici se ressourcer et s'entraîner avant de reprendre la lutte. C'est sans doute l'un des rares endroits au monde où des religions opposées coexistent pacifiquement, car personne ne cherche à nuire à l'autre. Même le strategos, Jean Psallomios, bien qu'il soit au courant de l'existence de certaines de ces communautés, refuse d'agir. Pour lui ce sont des êtres humains pacifiques qui ne méritent pas la mort à cause de leur conviction. Mais il sait qu'un jour viendra où son successeur découvrira la vérité et n'agira sans doute pas comme lui. Cette menace le tiraille de l'intérieur et le mine profondément, mais il n'est pas prêt à aider les polythéistes qui restent des infidèles à ses yeux.

Césarée de Cappadoce

Cette cité, célèbre pour être le lieu de naissance de Saint Basile, un des pères de l'Église, est en 870 de taille modeste (environ 10 000 habitants). Nichée au pied des montagnes anatoliennes, elle est dominée par le mont Argée, un volcan endormi qui domine en altitude toute l'Asie Mineure et est continuellement coiffé de neige. Elle est centrée sur l'ancien forum où les églises ont remplacé les anciens monuments antiques. La cité n'est pas très riche et beaucoup de ses monuments antiques sont en ruines ou ont été démantelés pour ériger de nouveaux bâtiments. Césarée vit au rythme des foires, au nombre de trois dans l'année, qui sont l'occasion d'avoir des nouvelles du reste du monde et de préparer les hivers rudes.

Il pleut très peu sur Césarée aussi l'agriculture est-elle insuffisante pour nourrir toute la population. Depuis quelques années, la région est régulièrement la proie d'incendies qui ruinent la récolte. Certains y voient les conséquences du climat mais d'autres une punition de Dieu pour l'impiété des habitants. Le strategos, qui a fort à faire, a confié au Drome le soin de vérifier que ces incendies n'ont pas une origine criminelle. Ses agents ont découvert que les incendies sont liés au mont Argée, mais ont refusé d'en dire plus, même au strategos. Ils disent attendre une réponse du logothète du Drome avant d'agir plus avant. Ce n'est jamais bon lorsqu'ils procèdent ainsi,

mais Psallomios, le strategos de Cappadoce, déjà dépassé par les autres problèmes, ne peut que les laisser faire et espérer que les démons de l'enfer n'ont pas choisi sa juridiction pour se manifester sur Terre. Hélas pour lui, il n'est pas très loin de la vérité...

Les thèmes des Bucellaires et de Paphlagonie

Ces deux thèmes, relativement récents, faisaient partie auparavant des grands thèmes des Arméniaques et de l'Opsikion. Ce sont des régions de montagnes qui se jettent progressivement dans la mer du Pont Euxin au nord. Le climat est plutôt tempéré sur le littoral et continental sec dans les montagnes au Sud. Le thème des Bucellaires est centré sur la vallée du Sangarios tandis que celui de Paphlagonie sur les rives du Pont Euxin. Les activités principales sont la pêche et l'agriculture au nord et à l'ouest, l'exploitation des ressources forestières au sud. Rien n'indiquerait une importance singulière pour chacun de ces thèmes qui se ressemblent beaucoup. Il leur arrive de subir des raids de pirates venus des autres rivages du Pont Euxin ou de brigands qui rodent dans l'empire, mais jamais d'un ennemi en grand nombre. La route qui va de Trébizonde à Constantinople passe par ces thèmes, ce qui en fait un axe de commerce et de communication très important mais pas plus qu'ailleurs en Asie Mineure. Il y a peu de cités d'importance : Amastris située sur le littoral et Gangra perdue dans les montagnes pour la Paphlagonie ; Claudiopolis près du littoral ou Ancyre, la capitale située dans les hauts plateaux pour les Bucellaires.

Si ces deux thèmes ont vu le jour, c'est uniquement pour des raisons politiques. Les anciens thèmes étaient trop vastes, trop riches et trop peuplés pour le basileus. Les strategos de ces circonscriptions ont pu mobiliser des ressources énormes et menacer l'autorité centrale s'ils le voulaient, ce qu'a fait Léon III en 717. Pour prévenir un futur usurpateur, l'empereur a donc fractionné ces régions, les transformant en de petits thèmes prospères certes mais surtout insuffisants pour un coup d'état. Si un homme voulait menacer le trône, il lui faudrait négocier avec les autres thèmes, ce qui permettrait à Constantinople de le détecter plus rapidement et de le neutraliser avant d'arriver à la guerre civile.

Ancyre
Ancyre est une très vieille cité. Construite à l'origine par les Perses, elle fut conquise à l'époque d'Alexandre le Grand puis rejoignit le giron romain au I siècle avant J.-C. Plusieurs fois détruite par des séismes ou des invasions musulmanes au VIIe siècle, elle a toujours été reconstruite. Elle est organisée autour d'une agora qui sert aujourd'hui de place pour les foires et la population se concentre autour de la garnison, de la basilique Saint Eusèbe et des anciens thermes romains reconvertis en quartier d'habitations pour l'aristocratie locale. Ancyre est une cité située sur les hauteurs du plateau anatolique et il n'est pas aisé d'y parvenir à travers des routes qui ressemblent plus à des sentiers de montagne. Les alentours sont constitués de pâturages sur les sommets des collines et de champs dans les très petites vallées. Bien que le commerce soit important, son manque d'accessibilité est compensé par une autonomie alimentaire qui en fait une ville agréable à vivre, même lors des hivers qui sont très froids où les routes sont coupées par la neige pendant trois mois en moyenne.

Le thème des Arméniaques

Bien qu'au départ il s'agissait du thème le plus important de l'Asie Mineure, il est aujourd'hui réduit à une portion congrue. Ce thème, un des premiers de l'empire, avait pour but de mobiliser des troupes face à l'ennemi musulman lors de la grande poussée de l'Islam. Le fait qu'une partie des soldats du thème fût d'origine arménienne, désireuse d'aider à repousser la menace musulmane et sassanide de leurs terres explique le nom du thème.

On retrouve de nombreuses caractéristiques communes avec les thèmes voisins : une frange littorale pour le commerce et la pêche (au nord), un climat plus sec et continental au centre et au sud, un relief marqué et boisé. La vraie différence tient dans la présence de trois cours d'eau importants qui permettent une agriculture efficace dans leurs vallées. La population reste importante bien que la superficie du thème ne fasse plus que la moitié de celle de départ. Les Arméniens, à l'origine nombreux dans la région, se sont déplacés depuis une dizaine d'années vers le thème voisin de Chaldée. Ils sont devenus une minorité presque invisible à présent.

L'armée thématique des Arméniaques est la plus importante de la région et le strategos, Staurakios, le sait. Il en tire une grande fierté et l'utilise régulièrement pour asseoir son autorité. C'est un homme ambitieux et comploteur qui, bien qu'il ne cherche pas à usurper le trône, se verrait bien contrôler toute la région non pas en agent de l'état, mais en tant que roi ou allié de Byzance. Il s'est déjà assuré le soutien, ou tout du moins la soumission, des thèmes voisins de Colonée, Chaldée et Charsianon. Il est aussi considéré par le strategos d'Antioche comme son plus fidèle et sûr allié.

Il y a peu de cités dans le thème, et ce déjà pendant la période antique. On compte Sinope, un port d'importance secondaire au nord sur les rives du Pont Euxin, Euchaita et la capitale Amaseia.

Amaseia

C'est une grande ville ceinte d'une simple muraille en pierre protégée par cinq tours seulement. Elle semble a priori peu protégée et pourtant c'est une des cités les plus sûres de la région. En effet, ce n'est pas le rempart qui fait sa force, mais la très grande garnison de la cité, qui occupe un quartier complet. On y retrouve une unité de cavalerie cataphractaire, des fantassins et un régiment complet d'archers arméniens. La cité suit un plan circulaire et possède une Mésè, une grande artère flanquée de nombreuses boutiques et parsemée de places commerciales. Cette Mésè traverse toute la ville et mène en son centre au palais du strategos, un bâtiment immense (quatre étages, presque un record dans le monde byzantin) et très richement décoré. Ce palais n'est pas encore terminé, mais déjà on le compare aux plus beaux monuments de la capitale, Constantinople, et il tranche dans l'austère paysage de la ville. Amaseia possédait une acropole mais depuis trois siècles, les temples ont laissé place à un kastron, une citadelle retranchée. Enfin, les habitants profitent du réseau de grottes situées sous l'acropole pour s'abriter lors des grandes chaleurs, ou pour acheter des produits artisanaux dans l'une des douze boutiques qui ont élu domicile sous terre. Amaseia paraît loin de tout et se révèle un monde à part, apparence entretenue par les ambitions démesurées de son strategos actuel, Staurakios.

La petite Arménie

Lorsqu'en 591 une partie des royaumes arméniens rejoint l'Empire byzantin, ils furent considérés comme des marches, puis des provinces romaines. Avec la création des thèmes, ils furent tous inclus dans le grand thème des Arméniaques. Mais en 870, avec la subdivision de ces vastes territoires, ce que l'on appelle encore la petite Arménie est un espace partagé entre les thèmes de Chaldée, de Colonée et l'extrême sud-est des Arméniaques. Administrativement, il n'existe donc plus de petite Arménie, mais le voyageur sait qu'il arrive aux marges de l'empire car la population parle autant, si ce n'est plus, arménien que grec. Récemment cependant la minorité arménienne s'est retiré des Arméniaques et de l'Ouest de la Colonée pour s'installer en Chaldée. On ignore encore pourquoi mais la petite Arménie semble renaître de ses cendres, bien que ce soit sur un espace réduit par rapport au VIe siècle.

Le thème de Chaldée

Ce thème plus que beaucoup d'autres, justifie son organisation. Trébizonde, sa capitale, est une antique cité prospère mais toujours éloignée du monde byzantin. Le thème de Chaldée est aux marches de l'empire, aux portes des mondes étrangers et souvent hostiles. Au nord les tribus des steppes et le royaume khazar, à l'Est l'allié arménien puis les Sassanides, au Sud le thème de Colonée puis les Abbassides. Tête de pont du monde chrétien, la Chaldée sait que sa paix est relative et son monde en perpétuel danger.

Face à une pression extérieure de plus en plus forte, le basileus a décidé de créer un nouveau thème issu des Arméniaques et centré sur Trébizonde. Bien qu'attenant au royaume arménien, allié de longue date, la Chaldée doit faire face à une double menace : celle de pillards venus du nord (tribus turco-mongoles) et du sud (Abbassides) d'une part et d'autre part une menace insidieuse et intérieure. En effet le thème de Chaldée, d'apparence calme et prospère, est le lieu d'une lutte de l'ombre entre trois forces : les Byzantins qui veulent garder la main mise sur ce territoire, les Sassanides qui envoient des saboteurs pour déstabiliser la région et les Arméniens dont le rôle reste obscur.

Les agents sassanides sont envoyés avec un seul mot d'ordre, provoquer le plus de chaos possible. Certains mènent des raids sur les greniers et les réserves stratégiques afin de les détruire, d'autres ont rassemblé tous les vagabonds et les laissés pour compte et arpentent les chemins secondaires pour attaquer la population. Jusqu'à présent, ils occupent les hommes du strategos et une partie des soldats du thème, surtout dans la région sud-est. Néanmoins la population, habituée à vivre dans une région menacée, s'accommode de cet aléa et s'organise même parfois pour pourchasser les fauteurs de trouble. Il semble que la stratégie des Sassanides soit vouée à l'échec et pourtant les agents envoyés dans la région, environ une trentaine, n'ont pas reçu de nouveaux ordres, aussi poursuivent-ils leurs méfaits.

Les Arméniens sont un autre problème. Depuis des siècles une grande partie de la population est d'origine arménienne. Ils sont venus aux heures sombres de leur royaume, soit pour chercher la protection de Byzance, soit dans le cas de l'aristocratie, pour rechercher des honneurs qu'ils ne pouvaient obtenir chez eux. Les troupes arméniennes se sont plus d'une fois illustrées dans la lutte contre les envahisseurs et se sont très bien intégrées dans la société, malgré une langue et une pratique religieuse différente du reste de l'empire. Mais depuis une génération, les dirigeants de cette communauté ont échafaudé un plan visant à rattacher ces terres au royaume d'Arménie. Leur démarche est simple, si simple qu'ils n'ont toujours pas éveillé les soupçons du strategos et de Constantinople. Tout d'abord ils ont « convaincu » une grande partie de la minorité arménienne de se rapatrier dans ce thème, quittant des terres plus à l'Ouest que leur famille occupait parfois depuis plus de deux cents ans. Ensuite, ils ont agi en sous-main pour évincer la plupart des notables non arméniens, les remplaçant par des Arméniens compétents. Dans les campagnes, les communautés grecques isolées ont été pillées et remplacées par des communautés arméniennes. Le fait que les Sassanides attaquent les campagnes a permis aux Arméniens de masquer la plupart de leurs méfaits. La dernière étape consiste à s'assurer que l'armée thématique soit composée en très grande majorité d'Arméniens et de provoquer alors une sécession.

Pour les autorités byzantines, la situation est donc complexe. D'un côté ils ont des Arméniens désireux de servir à tous les niveaux et d'une efficacité et d'un zèle remarquable et de l'autre des rapports d'exactions commis par ces mêmes Arméniens. Déjà dans les quelques cités du thème, le quartier des Arméniens ressemble à une ville dans la ville. Les étrangers sont regardés de travers et il n'est pas rare qu'un visiteur solitaire ne ressorte pas vivant. Pourtant, les marchands et les artisans arméniens seront toujours très cordiaux et avenants. Il est hors de question que la « petite Arménie » jouisse d'une mauvaise réputation lorsque la sécession aura lieu...

Les thèmes de Charsianon et de Colonée

Ces deux thèmes frontaliers et fortifiés ont beaucoup de points communs. Le premier, plus vaste que le second, est situé à un carrefour de grandes routes reliant l'Est à Constantinople et Antioche à Trébizonde. C'est la principale voie de passage en cas d'invasion. La seconde est centrée autour de cinq cités fortifiées (Colonée, Néocésarée, Arabraca, Nicopolis et Tephrike) et deux fois plus de forteresses. Il est au contact du royaume arménien, mais aussi de l'Empire sassanide.



Le climat est plutôt rude dans les deux thèmes. Les étés sont chauds, parfois étouffants, et les précipitations rares. Les hivers ont tendance à être rudes, à cause de l'éloignement de la mer. L'altitude moyenne est élevée, aux alentours de 1 000 mètres et le relief partagé en deux. À l'ouest de Colonée et au nord de Charsianon il s'agit de plateaux tandis qu'au sud on trouve la chaîne du Taurus et à l'est le massif arménien.

Il existe deux mondes dans ces régions, comme souvent dans cette partie de l'empire : celui civilisé des cités et celui des campagnes, des collines et des montagnes, plus sauvage et même dangereux. Les Byzantins, s'ils contrôlent les routes, les villes et les forteresses, restent des étrangers dans la nature et même leur dieu semble avoir tourné le regard loin de ces terres. C'est tout du moins l'impression que donne cette région au visiteur.

Bien que l'on trouve dans ces campagnes quelques monastères, phares de la lumière divine au milieu des ténèbres, la majorité des communautés rurales sont au mieux de mauvais chrétiens, au pire des païens dangereux.

La thème de Charsianon est divisé en deux tourmes, ce qui prouve son importance au point de vue militaire. En cas de besoin, le strategos, logé à Charsianon, la capitale, peut mobiliser assez rapidement près de 4 000 hommes, une force non négligeable dans ce territoire de cols et de vallées.

Colonée quant à lui est plus modeste du point de vue militaire, mais comporte plus de cités marchandes et de fait est plus riche. Son

strategos, basé à Colonée même, est connu pour mener un grand train de vie, loin de se soucier des problèmes qu'il partage pourtant avec le strategos de Chaldée. La paix avec les Arméniens et les Sassanides lui ont fait baisser sa garde et loin de Constantinople, il se console en organisant des fêtes et des jeux coûteux. En cas d'invasion, son thème serait le maillon faible des défenses byzantines et le premier à tomber. Mais cela n'inquiète pas le strategos car il sait pouvoir compter sur le puissant thème des Arméniaques pour repousser toute menace et pour s'y réfugier si la situation tournait mal.

Le point commun entre Charsianon et Colonée est un problème qui les touche tous deux. Depuis quelques années, de nombreux convois ou voyageurs sont attaqués par des brigands ou des bêtes. Nul ne sait de qui ou quoi il s'agit et la traque des meurtriers n'a mené à rien. Il semble que les victimes ne doivent qu'au hasard de disparaître car ce n'est jamais au même endroit, ni sur la même route qu'ont lieu les attaques. Même le Drome, qui a envoyé quelques fonctionnaires pour sécuriser les routes il y a cinq ans n'a pas réussi à neutraliser cette menace. D'autant plus que les rares témoignages parlent soit d'un groupe de brigands très violents, soit d'une énorme bête aux proportions mythologiques. Les strategoï ont juré au basileus de résoudre le problème mais ne disposent pas des moyens nécessaires pour traquer les responsables dans la nature.

Le thème d'Antioche

Antioche est une cité ancienne et importante pour la chrétienté. En effet c'est là que réside l'un des cinq patriarches les plus importants de l'Église. Cette cité romaine est aujourd'hui dans une situation précaire. Au sud, elle doit compter sur les Musulmans bien installés en Palestine ainsi qu'à l'Est sur les berges du Tigre et de l'Euphrate. Bien qu'officiellement en paix, les Musulmans effectuent souvent des raids sur les terres frontalières. Les autorités byzantines ont plus d'une fois signalé au basileus et à l'ambassadeur abbasside cet état de fait, mais pour des raisons politiques, il leur a été rétorqué qu'il ne s'agissait que de bandes hors de contrôle et pourchassées par les Musulmans. Néanmoins, ces bandits semblent trop bien organisés et équipés pour n'être que de simples pillards. Le thème d'Antioche est récent et bien que l'empire y soit attaché, il semble déjà perdu pour la Cour. C'est pourquoi il ne reçoit que peu de soutien financier ou matériel et doit compter sur lui-même et sur ses alliés propres, comme le thème des Arméniaques.

Le thème d'Antioche part du sud du Taurus et s'arrête au niveau des montagnes du Liban. Il s'agit d'une bande de terres encastrée dans ces reliefs et ouverte sur la mer Méditerranée. À l'Est, elle s'étend jusqu'aux berges de l'Euphrate, mais cette partie est contestée par les Musulmans. Le climat y est méditerranéen mais en hiver la proximité des montagnes provoque des hivers souvent rigoureux. La bande de terre qui va de la mer à l'Euphrate est fertile et concentre la majorité de la population. Antioche est surtout tournée vers cette mer et possède de nombreux ports secondaires qui commercent avec Chypre, Seleucie, Alexandrie et même la capitale. Les terres à l'Est sont officiellement byzantines et composées de vastes domaines agricoles mais ils sont régulièrement pillés et accaparés par des bandes musulmanes. Les Byzantins les repoussent toujours mais à un prix que le thème ne pourra supporter seul très longtemps. C'est aussi un fait notable, cette région proche de l'Euphrate est habitée par une population à majorité musulmane et non chrétienne. Néanmoins ces pauvres gens n'ont que faire de leur allégeance du moment qu'ils peuvent éviter les vicissitudes de la guerre. Contrairement à ce que pensent beaucoup, ils sont fidèles à Constantinople et ne cherchent pas à rejoindre les terres d'Islam. La relative tolérance du strategos et du patriarche d'Antioche y est pour beaucoup, même si cette bienveillance est plus un calcul politique qu'une vraie démonstration de vertu.

Antioche

Située sur les bords du fleuve Oronte et non loin du Mont Silpios, Antioche a été fondée vers 301 avant J.-C par Séleuços I Nicator. D'abord concentrée sur la rive est de l'Oronte, la ville s'agrandît rapidement, sous l'impulsion des successeurs de Séleuços, notamment Antiochos le Grand (223-187 avant J.-C), qui fît aménager l'île, qui deviendrait bientôt le quartier royal.

Selon une légende tardive, rapportée par l'auteur contemporain de l'empereur Justinien, Jean Malalas, dans sa Chronographia (la plus ancienne chronique byzantine conservée), la fondation aurait été marquée par un sacrifice humain, celui d'une jeune fille nommé Aimathè. Considérée comme une déesse, la Tyché (la Fortune) Séleuços y fit construire un sanctuaire, qui devint vite l'un des plus importants de la cité. Eutychides de Sicyone, sculpta une œuvre monumentale qui fut placée dans ce sanctuaire : la statue représentait la jeune fille voilée, tenant à la main des épis de blé, assise sur un rocher symbolisant le mont Silpios. À ses pieds apparaissait à partir de la taille un jeune nageur étendant les bras, et qui représentait l'Oronte. Séleuços fit également construire des temples consacrés à Athéna et Zeus, et dans le bois sacré de cyprès à proximité du faubourg de Daphné au sud ouest, le Sanctuaire du Laurier, consacré à Apollon.

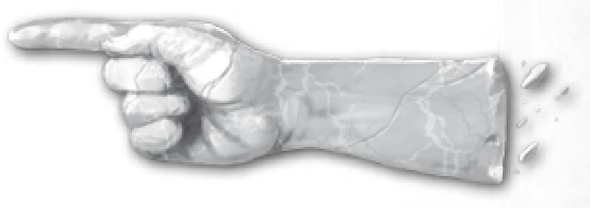
Grâce à sa situation géographique, la ville devint rapidement riche et florissante, commerçante et cultivée à la fois. Quand Pompée conquit la Syrie (64 av. J.-C.), Antioche devint la capitale de la province romaine de Syrie. Elle était alors la troisième ville de l'Empire, après Rome et Alexandrie.

Au IVe siècle, elle comptait environ 500 000 habitants. Mélangée d'éléments grecs et syriens, cette population pouvait à l'occasion se montrer fort turbulente : en 387, à propos de l'imposition d'une taxe extraordinaire, elle se souleva contre Théodose le Grand et renversa les statues de l'empereur et des membres de la famille impériale. Cette « émeute des statues » provoqua une répression cruelle et fut l'occasion d'une série de vingt et un sermons de Jean Chrysostome, alors prêtre de l'Église d'Antioche. Au IVe siècle encore, le rhéteur Libanius y attira de nombreux disciples, mais Julien, l'empereur philosophe, fut mal reçu par cette population amie des plaisirs et des fêtes.

Surnommée Antioche la Belle, la ville est bâtie selon un plan régulier avec de longues rues droites bordées de portiques. L'une d'entre elles traverse la ville de part en part sur une longueur de quatre kilomètres. La ville est divisée en quatre quartiers, chacun entourés de murs et enfermés dans une enceinte commune.

Aujourd'hui, Antioche est une grande cité pour son époque mais qui vit dans l'ombre de sa gloire passée. Certains quartiers, comme l'île qui servit de quartier royal ou la bordure occidentale de la ville sont abandonnés. L'ancien rempart qui protégeait à l'Ouest a été en grande partie démantelé et ses pierres ont servi à l'édification de trois chapelles dédiées à des saints grecs (Paul de Thrace, Jean de Patmos et Hippolyte) et à la réfection des palais de l'État. Le rempart est à présent troué à de nombreux endroits et parfaitement indéfendable. Il reste à moitié détruit, symbole vivant de la gloire perdue. C'est une peste qui est responsable de la désertion de ce quartier. La mise en quarantaine des habitants fut violente et on érigea une palissade entre le quartier et le reste de la ville, surveillée par la garde du strategos et des volontaires. Pris au piège, certains habitants du quartier qui voulaient éviter la contamination s'attaquèrent au rempart extérieur non défendu et le percèrent. Ce fut la première fois que le rempart tombait et cela incita les habitants d'Antioche à dépecer ce mur pour leurs besoins. Face au risque de propagation de la peste dans toute la région, le strategos de l'époque ordonna l'exécution des fuyards et des habitants du quartier. Pendant une semaine des hommes armés cherchèrent les rescapés du massacre et les éliminèrent presque tous. La peste disparut mais les mesures extrêmes traumatisèrent une grande partie de la population qui depuis a une certaine méfiance avec les autorités. On raconte que dans ce quartier mort, les défunts arpentent les rues les soirs sans lune, appelant dans les ténèbres leur dieu qui les a abandonnés. Personne, pas même les voleurs ou les indigents n'osent s'y installer pour la nuit.

L'île royale fut abandonnée il y a cinq ans après un incendie qui ravagea les anciens palais et coûta la vie à de nombreux dignitaires dont le strategos, le secrétaire de la Drome et le patriarche. On a beaucoup parlé d'un assassinat perpétré par l'ennemi héréditaire, les Musulmans ou des perfides et décadents Sassanides. Certains pointent aussi les Syriens, originaires de la région mais pourtant considérés comme sujets de seconde zone par rapport aux Grecs. La réalité est bien plus sordide : ce sont des Byzantins qui sont à l'origine de ce désastre. Le strategos de l'époque, Étienne Pankrator, était un patrice proche de la famille impériale. Homme de confiance du basileus, il avait pour tâche de maintenir Antioche en état et de veiller à ce



que les provinces éloignées de la capitale soient toutes fidèles au trône. Lors de ses voyages diplomatiques, Étienne se rendit compte que dans certains thèmes régnait le laxisme et qu'un homme, le strategos des Arméniaques, faisait montre d'un peu trop d'ambition pour un homme de son rang. Il tenta de dissuader Staurakios de fomenter un coup d'état mais cet homme sans scrupule, après avoir feint la repentance, fomenta son assassinat. Montant un faux complot à Antioche, il attira dans un des anciens palais de l'île royale tous les fidèles influents d'Étienne et les fit tuer par des assassins. Pour masquer son crime, il ordonna de brûler le quartier et de lancer de fausses rumeurs sur les Musulmans et les Sassanides. Il usa ensuite de toutes les faveurs qu'il avait à la cour pour que le successeur d'Étienne soit un homme mal aimé ou incompétent, afin d'isoler le thème d'Antioche, et ce fut Pierre de Chalcédoine, un homme simple et sans poigne qui fut nommé. Lorsque Pierre perdit les faveurs de la cour acquises par son prédécesseur et se retrouva abandonné par la capitale, Staurakios se présenta comme un allié providentiel et devint le mentor du strategos, ayant par la suite la main mise sur ce thème.

Un seul homme est au courant de la terrible machination du strategos des Arméniaques. Il s'agit d'Ethoïs, le nouveau patriarche, d'origine syrienne. Cet homme peu connu mais très pieux et impliqué pour ses ouailles a retrouvé les annales de son prédécesseur où il fait clairement mention d'un possible complot de Staurakios. Mais en étant Syrien, il sait que personne ne lui donnera crédit à la cour et attend un allié suffisamment influent et indépendant pour faire éclater la vérité au grand jour. Pour favoriser cela, il a fait en sorte d'attirer à lui le propre neveu d'Étienne Pankrator, Arintheus Choniates.



Chersonèse Taurique

Bordée au sud et à l'ouest par la mer Noire et à l'est la mer d'Azov (anciennement appelé lac Maeotian), la péninsule de Chersonèse est reliée au territoire des Petchenègues par une bande de terre large de cinq à sept kilomètres nommée l'isthme de Tamyracé. Les côtes de Chersonèse dans la partie sud ouest y sont irrégulières, constamment battues par les vents du nord. Les hivers y sont pluvieux, sans longue période de froid, malgré des gelées assez fortes, les printemps longs et doux, les étés chauds et secs.

La côte sud-est, dans la région de Théodosie, est très montagneuse, avec une série de montagnes parallèles, à une distance de huit à douze kilomètres de la mer : la chaîne taurique. Ces montagnes sont voisines d'une seconde rangée plus dans l'arrière-pays. La majorité d'entre elles ont des sommets abrupts et impressionnants, avec une forte dénivellation par rapport à la mer toute proche. On note également au bord de mer deux promontoires rocheux : il y a, non loin de là, un temple d'Artémis (désormais en ruines), où Iphigénie aurait officié comme prêtresse. Selon quelques rapports établis à Cherson sous l'autorité du strategos Nikephoros, une communauté de fidèles des coutumes religieuses de l'antiquité (des fidèles d'Artémis et d'Hadès) y séjournerait.

Les terres qui se trouvent au pied de la chaîne taurique sont d'un caractère tout autre. Là, les bandes étroites de la côte et les pentes abruptes des montagnes sont couvertes de verdure. Partout, la Chersonèse est fertile : en blé, notamment, mais aussi en vignes et en vergers, et sont d'une qualité extrême.

On y trouve de nombreux villages tatars (des barbares nomades vivant là), des monastères et des palais royaux.

Histoire

Dans l'antiquité, la Chersonèse faisait partie du royaume du Bosphore, qui passa sous protectorat romain en tant qu'état-client au I^{e} siècle avant J.-C. Au cours du IVe siècle, les rois du Bosphore furent probablement envahis par les Huns. Puis l'Empire byzantin prit le contrôle de la région, probablement vers la fin du IVe siècle.

La Chersonèse devint au Ve siècle (et ce qu'elle demeure encore aujourd'hui) à la fois un avant-poste avancé contre les vagues d'envahisseurs venus du Nord, le centre de commerce septentrional de l'Empire, le centre d'exploitation de l'huile de naphte (composant essentiel du feu grégeois), ainsi que le point de contact entre Constantinople et les peuples des régions septentrionales : Khazars, Petchenègues et Rus. C'était (et c'est) aussi un avant-poste pour l'extension et la domination byzantine sur d'autres points stratégiques, comme l'entrée du Bosphore Cimmérien, afin d'exercer sa politique militaire et culturelle vis-à-vis des peuples du Nord.

Mais la Chersonèse était, pour les habitants du cœur de l'Empire, la Grèce et l'Anatolie, une lointaine région provinciale à la périphérie du monde romain, et un lieu adéquat pour exiler ceux qui avaient déplu à Constantinople, à l'image des papes Clément I et Martin I, ainsi que l'empereur déposé Justinien II (de 695 à 705). Il est probable qu'aujourd'hui encore, l'exil à Chersonèse de personnes pouvant déplaire soit toujours pratiqué (mais il y a d'autres lieux d'exil possible, comme les Îles aux Princes non loin de Constantinople).

En 838, l'empereur Théophile envoya Petronas Kamateros en mission dans le royaume Khazar, allié à l'empire, pour aider à la construction de la forteresse de Sarkel. À son retour, Pétronas, passant par la Chersonèse, nota que la province était en danger (Khazars et Petchènegues), et il en informa l'empereur. Celui-ci l'envoya alors en Chersonèse pour prendre le contrôle de la cité et de ses environs. À l'été 841, il devint le strategos du nouveau thème.

Le thème de Cherson

Ce thème est doté d'un statut particulier, du fait de sa situation stratégique pour la défense de l'empire. Le corps militaire affecté au thème est de 2 000 hommes sur toute la province. Il est établi principalement à Cherson, Hermonassa et Théodosie. Les soldats sont deux fois mieux payés que leurs compatriotes des autres thèmes, ceci pour garantir leur indéfectible loyauté. À l'inverse des autres thèmes, et à cause de la modeste superficie du thème et de ses faibles ressources, il n'y a pas de tourmarques pour seconder le strategos.

L'empire fait tout pour sécuriser la province des agressions extérieures, qu'elles soient Rus, Petchénègues ou Khazars. Un réseau de fortifications a été établi sous Justinien (VIe siècle) sur toute la partie méridionale de la péninsule, ainsi que sur les passages et les points stratégiques de la région montagneuse. Des subventions régulières annuelles sont accordées à la défense, ce qui inclut la réparation des fortifications, des systèmes de défense (comme les balistes et les catapultes) ainsi que le paiement des soldats des thèmes.

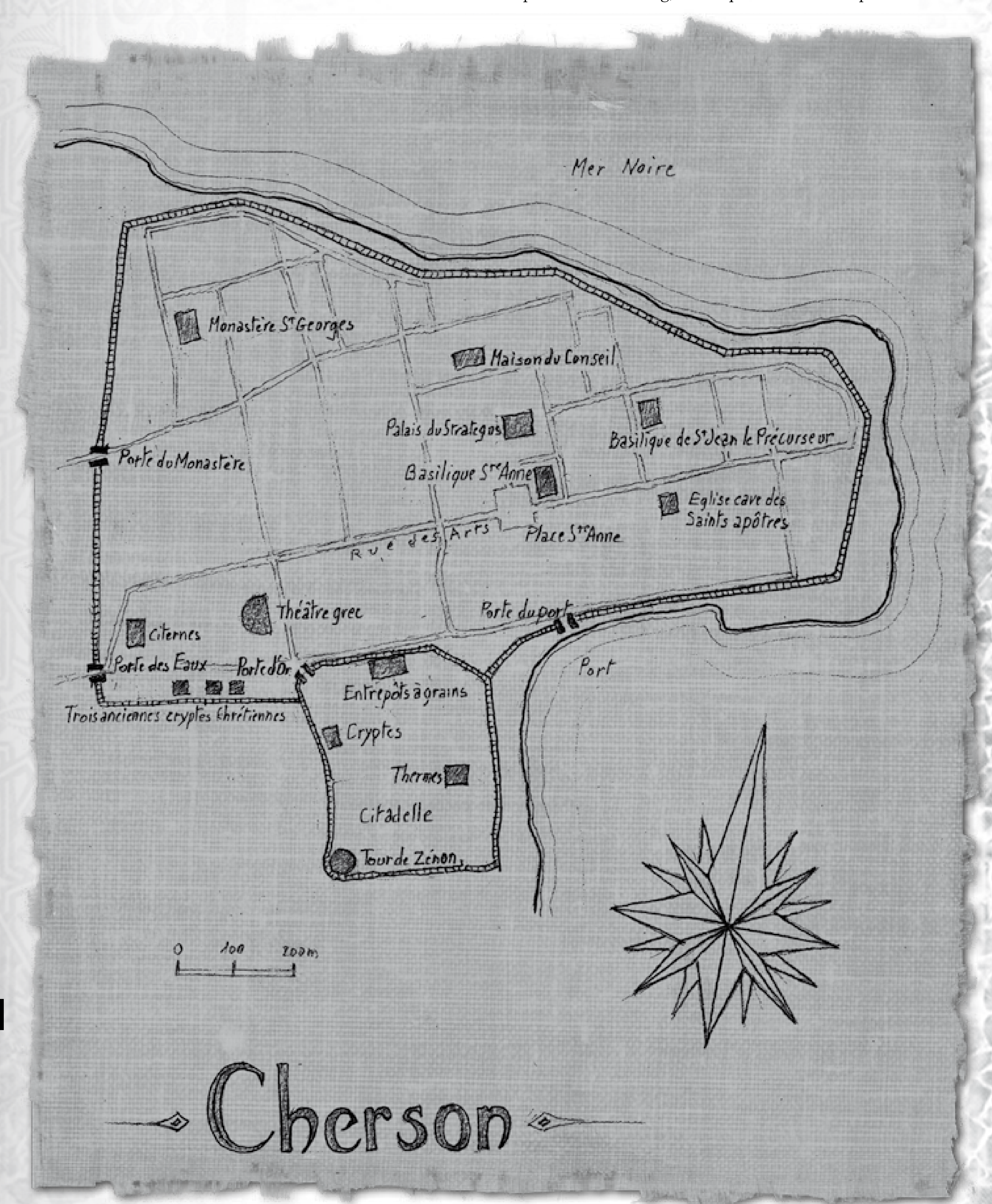
Il y a également des privilèges d'ordre administratif et économique. Cherson bénéficie d'une relative autonomie, avec le droit d'être gouverné par un conseil local et de frapper sa monnaie. Le conseil est composé de vingt membres, dont 15 nommés par des riches familles de la ville et 5 nommés par le strategos.

Le chef du conseil est le protôs ou prôtevôn (« le père de la ville ») Kalokyros. Le mandat de tous les membres du Conseil est de courte durée, un an, mais il est tacitement renouvelé.

La sécurité de la province dépend du strategos, le conseil local ne s'occupe que des affaires intérieures de la ville, et a droit de regard sur l'administration civile de la province (sous autorité du strategos). Le prôtevôn est fonctionnaire impérial, il se voit généralement accorder les titres d'hypatos et parfois même de spathaire.

Cherson

C'est une ville puissamment fortifiée. Les murailles s'étendent sur quatre kilomètres de long, font quatre mètres d'épaisseur et



dix mètres de hauteur, possédant des tours de surveillance de douze mètres de haut. L'intérieur est divisé en quatre quartiers distincts, selon un plan régulier, toutes les rues se croisent à angle droit.

Le quartier de la citadelle est situé au sud-ouest, non loin du port. Il se compose de la tour de Zénon (une tour de défense où réside la milice de la ville qui fut édifiée au IIe siècle avant J.-C) et plusieurs fois reconstruite et agrandie, la dernière fois sous le règne de l'empereur Zénon, la citadelle elle-même (qui fait partie de la ligne de défense de la ville), des thermes et des entrepôts à grain. Une rumeur (totalement fausse) fait état que c'est dans les murs de la citadelle qu'a été enfermé l'empereur Justinien II en exil (en réalité il a été gardé au monastère Saint Georges).

Le long de la muraille du quartier sud-ouest, il existe trois cryptes qui furent utilisées par les premiers chrétiens, elles sont maintenant totalement oubliées par leurs descendants. Ce fut un vieillard, Anakios, qui les redécouvrit, il y a une dizaine d'années, suite à des rêves qu'il interpréta comme venant du dieu Hadès. Il ne fut pas bien long à fédérer autour de lui une communauté de fidèles, et à prendre possession de ces cryptes oubliées de tous. Depuis dix ans maintenant, ils rendent grâce de nuit à Hadès, d'abord sous le patronage d'Anakios, et de ses successeurs suite à sa mort il y a trois ans.

Les cryptes sont aménagées pour le culte d'Hadès. Il y a, outre des tables et des chaises pour le culte, de nombreux objets prouvant la foi des fidèles : bracelets, boucles d'oreille, colliers en or et en argent. La tombe d'Anakios, le bienheureux d'Hadès, est au centre de la crypte centrale. Les fidèles disent qu'il est toujours vivant, qu'Hadès lui a redonné vie afin qu'il veille éternellement sur son culte.

Le quartier municipal est situé au sud-est. C'est à la fois un quartier résidentiel (où vivent les plus riches familles de Cherson) et un quartier religieux. Ici se concentrent plus d'une dizaine de basiliques (il y en a d'autres également dans le dernier quartier de la ville, situé au nord). C'est sur la place principale de la ville que se trouvent le palais du strategos et la principale basilique de la ville : la basilique Sainte Anne, construite au VIe siècle à la place d'un ancien temple, probablement une synagogue.

Sur cette place il y avait dans les temps antiques des temples consacrés à Athéna, Dionysos et Aphrodite, qui était la déesse tutélaire de la ville. Tous ces temples ont été soit rasés, soit transformés en églises chrétiennes. La place est traversée du sud-ouest au nord-est par la rue principale de la ville, de presqu'un kilomètre de long et large de 6,5 mètres. Sur toute sa longueur, il y a de nombreuses boutiques avec des artisans rus, tatars ou byzantins, qui proposent les merveilles de leurs arts (identiques en tout point, mais en moins cher, par rapport à ce que proposent les marchands expatriés de Cherson à Nicomédie).

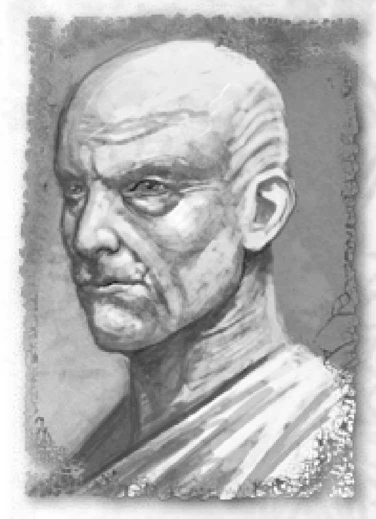
La maison du Conseil est le second bâtiment important après le palais du strategos. C'est une maison de style grec antique, comportant à l'entrée des colonnes doriques, à l'intérieur des salles de réception, autour d'un jardin intérieur et d'une fontaine. C'est dans le jardin (s'il fait beau et chaud), ou dans une pièce intérieure bien meublée avec des statues antiques (représentant les anciens conseillers) que se réunissent les actuels représentants de la ville. Parfois le strategos les gratifie de sa présence et assiste à leurs débats, bien qu'il n'en soit nullement obligé.

Non loin de cette maison, se trouve la basilique de Saint-Jean le Précurseur. Construite au début du VIIe siècle, c'est l'une des plus grandes de la ville. À côté, se trouve l'église des Saints-Apôtres, surnommée l'église-cave, car elle se trouve presque sous la basilique de Saint-Jean le Précurseur. Pour y accéder, il faut descendre un étroit escalier qui mène à une petite église creusée dans une grotte. L'église ne peut pas contenir plus de trente personnes à la fois. Des messes sont toujours données ici en l'honneur des premiers martyrs chrétiens. C'est d'ici que partent toutes les processions religieuses lors des festivités chrétiennes, en particulier celles de Pâques et de l'Assomption.

Le quartier nord-est est essentiellement marchand. Néanmoins, on y trouve un ancien théâtre grec, il peut contenir environ 2 000 personnes. Il est toujours utilisé pour des représentations du registre classique.

De nombreux marchés se tiennent régulièrement sur les grands-places, la population qui y est rencontrée (comme dans l'ensemble de la ville) y est cosmopolite.

Dans le quartier nord-est, se trouvent plusieurs citernes d'eau, des maisons de commerce où l'on vend du poisson, de l'huile et du vin. Il y a quelques églises et deux monastères. Le plus important est le monastère Saint-Georges (où vivent 200 moines). Il se compose de deux basiliques et d'un cloître où sont représentés des sages de l'Antiquité, comme Platon, Aristote, Solon ou Thucydide, qui figurent parmi les précurseurs du Christ.



Kalokyros
52 ans, spathaire

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	75 %
INT	18	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %
FOI	13	Piété	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75
Conviction	65

Compétences

Bibliothèque	45 %
Bureaucratie	80 %
Écouter	70 %
Psychologie	45 %
Sciences Humaines	
- Administration et économie	60 %
- Folklore local	60 %
- Héraldique	60 %
- Loi	60 %
- Littérature	60 %
Vigilance	60 %

Langues

Grec	80 %
Rus	40 %

Combat

• Bâton	45 %
Dégâts 1D6	
• Dague	35 %
Dégâts 1D4	

Kalokyros

Kalokyros est un homme d'une cinquantaine d'années à la tempe grisonnante. C'est un diplomate hors pair qui est fier de sa ville, à la voix assurée. Fier de sa charge, il apporte un grand soin à son apparence, vêtu de très belles tuniques de soie ou de lin. Il n'est jamais allé à Constantinople, et n'a jamais rencontré le basileus. Il rêve du jour où le basileus viendra dans sa ville, il lui fera alors une réception impériale, digne des marches de l'Empire, pour lui témoigner que malgré les rumeurs pernicieuses d'invasion des Khazars ou des Petchenègues, Cherson est toujours fidèle à l'empire. Il travaille en bonne intelligence avec le strategos Nikephoros, ce qui n'était pas le cas de ses prédécesseurs, qui cherchaient à restreindre l'autorité civile de Cherson sur l'ensemble de la péninsule.



Nikephoros
33 ans, strategos

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	15	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	14	Piété	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	65
Conviction	70

Compétences

Bureaucratie	40 %
Discrétion	30 %
Dissimulation	35 %
Écouter	55 %
Équitation	65 %
Négociation	45 %
Orientation	75 %
Perspicacité	55 %
Séduction	80 %
Trouver Objet Caché	45 %
Vigilance	60 %

Langues

Grec	80 %
Rus	25 %

Combat

• Épée longue	85 %
Dégâts 1d8+2	
• Dague	80 %
Dégâts 1D4+2	

Les autres villes

Kerkinitis. Située sur la côte ouest de la péninsule de Chersonèse, la ville de Kerkinitis est appelée Güzliev (littéralement « Belle Maison » en langue Khazar). Elle compte une centaine d'habitations, deux synagogues (les Khazar sont de confession juive) et une petite église (récemment reconstruite) pour la minorité grecque. Les habitants de Kerkinitis sont en grande majorité des pêcheurs ou des fermiers.

Le temple d'Artémis où aurait officié Iphigénie est toujours en ruines. Cependant, une petite communauté de fidèles (20 à 30 personnes) s'est rassemblée dans les villages autour du temple. Le soir, ils se remémorent le sacrifice d'Iphigénie, et comment elle a été sauvée par la déesse qui lui a substitué une biche. Ils vont parfois de nuit au temple pour y faire quelques sacrifices d'animaux et offrandes de fruits, de manière à ce que la déesse les bénisse et leur accorde une vie heureuse. Le chef de la communauté est une jeune femme, Théodora, qui s'est prise de passion pour les légendes de l'Antiquité, elle a su communiquer sa passion et sa foi aux autres villageois, tous aussi enthousiastes qu'elle.

Theodosie. C'est un port de commerce de la côte méridionale de la péninsule de Chersonèse. Il occupe une position stratégique à proximité du détroit du Bosphore Cimmérien, qui relie la mer Noire au lac Maeotien. Comme Cherson, la ville est fortifiée et son architecture est similaire (les rues se croisent à angle droit).

Sur la place principale, au centre de la ville, se trouve un palais qui est la résidence du strategos lorsqu'il est de passage à Théodosie. Il y a plusieurs églises, deux ports (un de commerce et un autre militaire) et un grand marché, généralement peu fréquenté car les commerçants préfèrent aller à Cherson.

Kimmerikon. C'est une ville forteresse où est placée une des principales garnisons du thème. Cela assure la sécurité de la province contre d'éventuels pirates venus du lac Maeotien.

Nikephoros

Le protospathaire Nikephoros est le strategos de Cherson. Il a été nommé par le basileus lui-même il y a dix ans. Cet homme de 33 ans ouvert et confiant s'est découvert une profonde amitié avec le spathaire Kalokyros, alors qu'il lui avait été décrit comme un homme retors et peu digne de confiance. Plutôt bel homme, avec des cheveux bruns courts et des yeux embruns, jouant de son charme, il a conquis dès son arrivée le cœur de trois femmes de la noblesse locale, qui le désiraient pour époux. Il en a choisi une il y a cinq ans. Les deux autres se montrent toujours attentionnées et prévenantes, tant vis-à-vis de Nikephoros que de sa choisie, car celle-ci, très malade risque de mourir d'ici à quelques mois. Il travaille main dans la main avec Kalokyros, lui laissant responsabilité sur toutes les fonctions municipales, tandis qu'il s'occupe du pouvoir militaire. Des rumeurs font état qu'il serait tombé en disgrâce à Constantinople, et que son successeur serait dors-et-déjà nommé, ce dernier ayant pour tâche de corriger les dérives du strategos dans l'administration du thème et la remise au pas des autorités civiles.

Tout Cherson pour un empereur

Le protospathaire en rêvait et c'est devenu réalité : le basileus en personne a décidé de venir à Cherson, son bastion du Nord. Envoyés soit par l'administration centrale ou mandatés par le spathaire, les investigateurs ont la charge de superviser les préparatifs de la visite. Ce ne sera pas de tout repos car il faudra s'assurer que la guerre de l'ombre entre les différentes familles de marchands trouve une trêve rapide, que les travaux pour désensabler le port militaire soient achevés avant la venue du basileus (alors qu'un membre du conseil fait tout pour faire échouer cette entreprise afin d'éliminer politiquement un autre membre responsable du projet) et il faudra également s'assurer que la venue du basileus ne soit pas perçue comme une incitation au pillage de la part des tribus des steppes voisines... Négocier une trêve avec les chefs de tribu ou frapper un coup fort pour les affaiblir, assassiner les dirigeants ou renforcer la sécurité, des choix difficiles qui peuvent selon leur degré de réalisation transformer une visite triomphale en un fiasco sans nom. Au milieu de la richesse engendrée par le commerce, au carrefour de plusieurs civilisations, dans un bastion aux marges de l'empire, les investigateurs seront peut-être contraints à demander l'annulation de la visite impériale afin d'éviter le pire, ce qui ne sera pas facile à faire comprendre à Kalokyros, le chef du conseil....

Phanagoria. Cette petite ville est en théorie placée sous administration byzantine. En réalité, cette ville est sous contrôle khazar.

Hermonassa. Située sur la rive méridionale du golfe de Taman, cette petite cité fortifiée, proche de Phanagoria et de Panticapée, est un centre important de commerce. Là, se rencontrent marchands grecs, arméniens, rus, khazar, et même musulmans (dont certains ont suivi la Route de la Soie). Ici s'échangent à prix d'or les produits achetés dans la lointaine Cathay.

Panticapée. C'est le troisième port le plus important de Chersonèse, située à l'ouest et à l'entrée du Bosphore Cimmérien. Conquise au VII[e] siècle par les Khazars, la ville a été récupérée un siècle plus tard par les Byzantins.

Grèce du Nord

Excepté le proche pays de Constantinople, qui est sûr et en paix, dont la frontière est constituée par la muraille d'Anastase, la région a été exposée de tout temps aux ravages des barbares. Durant près de six siècles, les Goths, les Avars, les Slaves, les Bulgares et les Petchenègues la ravagèrent à intervalles réguliers, pillant tout sur leur passage, massacrant leurs habitants ou les emmenant en captivité.

Le thème de Thrace s'étend de la mer Noire à la rivière Veleka au nord, en bordure de la province de Macédoine et du khanat bulgare. Les frontières de la Thrace ont toujours été fluctuantes, chevauchant les frontières de la Macédoine. L'Empire byzantin considère qu'il

est de la plus haute importance de reconquérir les terres perdues sur les Bulgares. Cependant, comme l'empire est en paix avec ces derniers, ces ambitions sont tues en attendant une excellente occasion, une probable provocation que les Bulgares déclencheront un jour ou l'autre...

Le thème de Macédoine est situé à l'Ouest de Constantinople. Cette région montagneuse (les monts Rhodopes) n'a en réalité plus grand-chose à voir avec le royaume qui vit naître Alexandre le Grand. Bien que sa délimitation puisse changer d'une année sur l'autre à cause de la proximité au nord du Khanat bulgare (un vrai calvaire pour la levée de l'impôt), on peut estimer qu'elle commence à environ 180 kilomètres de la grande capitale. La Macédoine se situe de part et d'autre de la rivière Maritsa. Le fleuve Strymon constitue sa frontière à l'Ouest avec le thème de Thessalonique.

Dans ce dernier thème, le paysage est varié : de grandes vallées fertiles avec entre autres la plaine de Thessalonique, la deuxième de la Grèce de par son étendue, et des montagnes, comme en Thrace et Macédoine.

De ce fait, la population de la Grèce du Nord est hétéroclite : Avars, Slaves, Bulgares, Romains, ce qui occasionne de nombreux conflits militaires et religieux. L'histoire de cette région est ensanglantée, ce qui amena les empereurs à effectuer des déplacements de populations. C'est ainsi que des Arméniens s'établirent en Thrace et en Macédoine.

Les capitales des thèmes sont Arcadiopolis (en Macédoine), Andrinople (en Thrace) et Thessalonique.

Andrinople

Andrinople, fondée par Hadrien en 125, est principalement connue pour les batailles qui s'y sont déroulées au IVe siècle. Dans l'éventualité où les Bulgares redeviendraient hostiles pour l'empire, elle deviendrait un avant-poste de la défense de Byzance. La ville a été plusieurs fois attaquée par les Bulgares, a même été conquise et pillée par Kroumn en 813, et sa population a été déportée. Reconquise par l'Empire byzantin après la mort de Kroumn, la ville d'Andrinople a été restaurée. Ses murailles ont été relevées, et ses monuments reconstruits.

La ville se glorifie d'avoir vu naître l'actuel empereur, pour cette raison, tous les 23 mai (que l'on suppose être la date de naissance de l'empereur), c'est jour de fête, auquel participent les principaux dignitaires de la ville.

L'actuel strategos, Grégorios, est l'officier en charge de l'administration du thème de Macédoine. Il est le fils d'un déporté d'Andrinople, comme beaucoup de ses habitants, il voue une haine inextinguible aux Bulgares, qu'il décrit comme des barbares assoiffés de sang, qui ne se sont convertis au christianisme que pour endormir la méfiance de Byzance. Récemment, il a reçu un rapport inquiétant d'un de ses administrés concernant un village bulgare dont les habitants



s'adonneraient à un culte hérétique d'un dieu appelant à pratiquer des sacrifices, de préférence byzantins. Malheureusement, ce village est sur le territoire du khanat bulgare, ce qui ne va pas l'empêcher d'intervenir, quitte à provoquer un grave différent entre le khanat et l'empire.

Thessalonique

Lorsque je parcours les rues de Thessalonique, je ne peux que m'émerveiller devant la splendeur de ses monuments : l'Hippodrome, l'Octogone et la Rotonde (ce qui subsiste de l'ancien palais impérial de Galère), le palais romain du strategos et les églises, principalement Hagia Sophia et Hagios Démétrius.

La Via Egnatia est la principale avenue de la ville. Large de 5 perches, c'est comme à Constantinople une rue à portiques (des galeries couvertes dont les voûtes et les plafonds sont soutenus par des colonnes et des arcades). Il y a le long de cette rue de nombreux ateliers de commerçants, ils sont ordonnés par corporations, comme à Constantinople.

Il y a aussi les magnifiques villas construites principalement le long de la Via Egnatia, avec leurs belles places ombragées. Thessalonique se compose d'une ville basse (le centre de la ville hellénistique), d'une ville haute (autour du palais romain et d'Hagios Démétrius) et de l'Acropole.

Si je n'ai qu'émerveillement pour les monuments de Thessalonique, je suis beaucoup plus réservé concernant ses murailles. Autant celles de Constantinople sont maintenues en excellent état, autant je sens pour celles de Thessalonique un certain laisser-aller, qui se justifie peut être par le fait que les Barbares n'ont jamais réussi à la prendre au cours des siècles. Mais je me trompe peut être. Je sais, fait rassurant, que le strategos ne laissera jamais la ville tomber entre les mains de Barbares, ne serait-ce que pour quelques jours. Je m'efforce de me convaincre que mes craintes sont sans fondement, qui sait ce que l'avenir nous réserve ?

Andronikos Skylitzès, IX[e] siècle

Thessalonique, qui fut fondée par Cassandre de Macédoine en 315 avant J.-C, est la plus grande ville de l'empire après Constantinople. Pour les Byzantins, Thessalonique est « la grande ville » (un titre auquel un petit nombre de cités peuvent prétendre, dont Constantinople et Carthage) et la « très brillante » (à cause de la magnificence de ses monuments). Elle est la métropole des Thessaloniciens gardée par Dieu ou par le martyr Saint Démétrius (le saint patron de la ville), ou simplement la cité « gardée par le saint ».

La ville a une position géographique et stratégique exceptionnelle : elle est située à l'extrémité de la grande vallée du fleuve d'Axios (ou Vardar), au bord du golfe Thermaïque, au pied des monts de Chalcidique. Elle est située au carrefour de deux grandes voies terrestres : une route Est-Ouest (la Via Egnatia - ou Léôphoros -, allant de Dyrrachium à Constantinople) et une route Nord-Sud, qui par la vallée du Vardar la met au contact de l'Europe Centrale. La mer Égée est située au sud-ouest de Thessalonique.

Dans les alentours de Thessalonique, aux pieds des Monts Chortiat, se trouvent au sud-est, de vastes plaines, très peu habitées, avec de rares villages. Les fermiers y font pousser la vigne, des arbres fruitiers, y cultivent du blé et des légumes, et élèvent des ânes et des chevaux.

Il y a aussi plusieurs monastères, dont les plus importants sont le monastère fortifié de Sainte Matrone et le monastère des trois saintes martyres Chioné, Matrone et Agapé. Des grottes dans les environs de Thessalonique constituent le logement de quelques moines solitaires, qui entrent parfois dans une église quelconque de la ville pour entendre la messe dans une église quelconque.

À l'ouest, l'embouchure de l'Axios est marécageuse, car sillonnée de nombreuses rivières. C'est une région peu hospitalière, où pullulent les moustiques, ce qui cause parfois au plus fort de l'été des fièvres aux voyageurs, et plus rarement aux locaux.

Histoire

Ville macédonienne sous le règne des rois de Macédoine, Thessalonique fut intégrée à l'Empire romain en 168 avant J.-C, suite à l'abdication de son dernier roi, Persée, après la bataille de Pydna. Sous l'administration romaine, la ville devint rapidement un centre de commerce important sur la Via Egnatia. Lorsque l'Empire romain fut divisé en quatre parties sous la Tétrarchie, elle devint la capitale du tétrarque Galerius Maximianus (Galère), qui fît construire un palais impérial, un hippodrome, une arche triomphante et un mausolée (ce monument qui devait servir de tombe pour l'empereur, ne fut jamais utilisé, car celui-ci mourut loin de Thessalonique).

En 390, une révolte éclata contre l'empereur Théodose, à cause des impôts et des exactions de ses subalternes. Il feignit de pardonner. Lorsque le calme fut rétabli, il fit organiser dans l'hippodrome un concours hippique. Le peuple ne se méfiant pas, y accourut. Les soldats de Théodose pénétrèrent dans les arènes, et massacrèrent plus de 10 000 citoyens, ce qui valut à l'empereur une excommunication temporaire.

Avec la chute de l'empire romain d'Occident, et le tremblement de terre en 620, la ville fut sous la menace des Slaves au VII[e] siècle, mais



ils n'arrivèrent pas à la prendre. Aujourd'hui, Thessalonique est, après Carthage et Alexandrie, la quatrième plus importante ville de l'empire et la plus importante de Grèce.

Les Slaves habitant en proximité de Thessalonique et/ou dans le vaste monde slave considèrent la ville comme une cité sainte, ils feront désormais tout pour la protéger, notamment face aux Bulgares, qui la convoitent avidement. Ce sont des envoyés de Thessalonique, Constantin (Cyrille) et Méthode, qui les ont récemment convertis au christianisme (860). De plus, Thessalonique abrite les reliques de Saint Démétrius, faiseur de miracles et saint protecteur de la ville.

Les murailles

La ville hellénistique a été entourée dès sa fondation de fortifications. Il y eut au cours

des siècles des restaurations, adjonctions et altérations qui demandèrent au peuple de Thessalonique et à ses gouvernants, macédoniens puis romains, un effort financier conséquent pour faire face aux périls tant humains (sièges de la ville par des populations ennemies, comme les Goths ou les Slaves) que naturels (les tremblements de terre) qui causèrent des dégâts plus ou moins importants aux murailles.

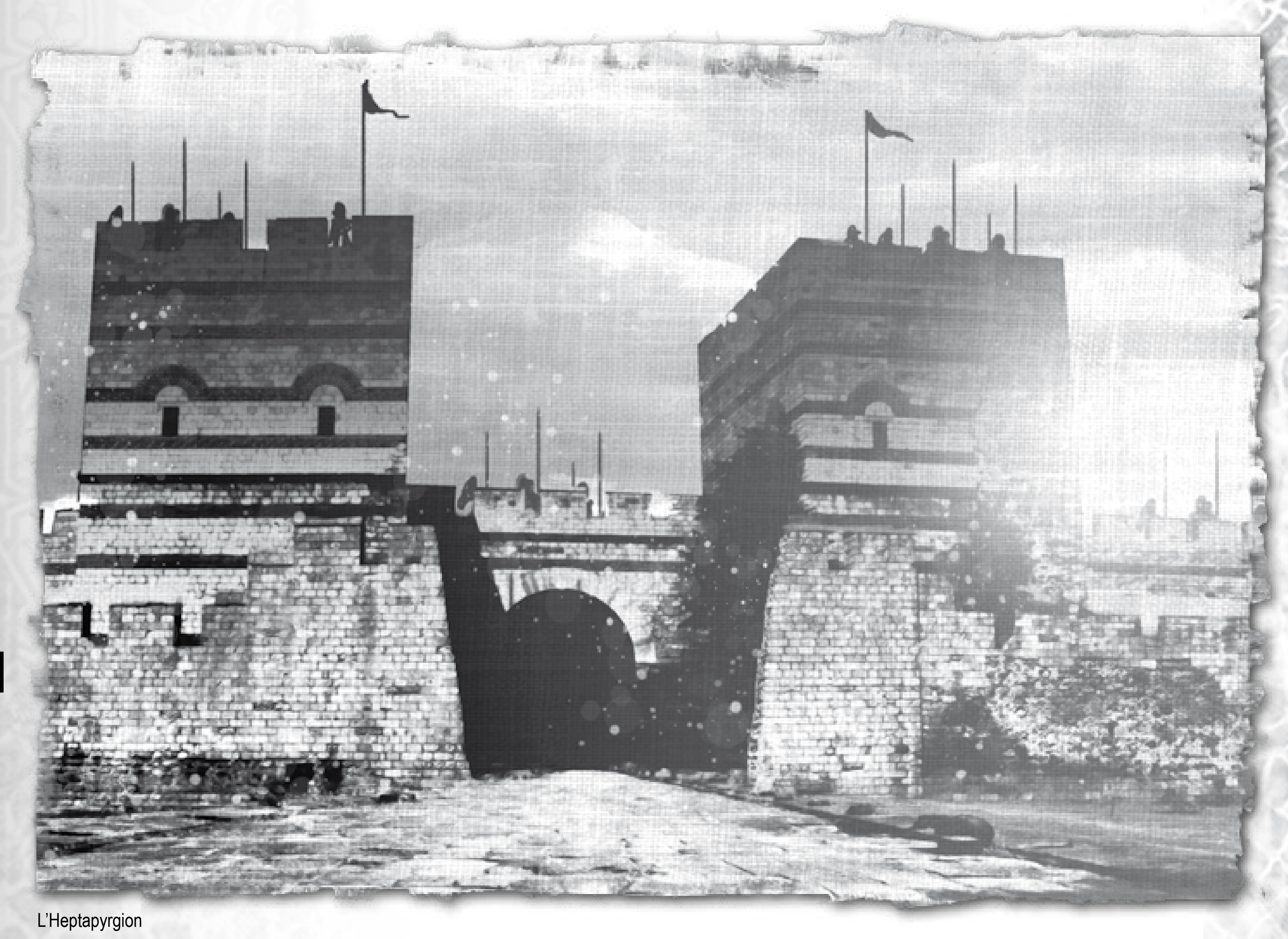
La première phase d'extension des fortifications date du III[e] siècle, période durant laquelle les Goths menaçaient les Balkans. Cette réparation, voire cette reconstruction à neuf, était pleinement justifiée car pendant de longs siècles, les murs avaient été relativement peu entretenus, voire laissés à l'abandon. Il fut réutilisé de nombreux matériaux de réemploi (briques crues, marbre) provenant des monuments de l'ancienne ville.

À la fin du IV[e] siècle, les murailles nécessitèrent à nouveau une restauration. Ce nouveau tracé des murailles suivait l'ancien, on utilisa les ruines des systèmes défensifs précédents. Les habitants de Thessalonique se servirent des pierres provenant des anciens monuments païens désormais inutiles : temples, gymnases, théâtres Il y eut enfin au VII[e] siècle quelques constructions additionnelles qui affinèrent le système défensif de Théodose.

Thessalonique dispose des trois lignes de défense d'une cité fortifiée : l'avant-mur, le fossé et le mur intérieur. L'avant-mur n'existe pas partout. Il y a des endroits où sa présence est rendue superflue par la nature accidentée du terrain. Lorsqu'il est présent, il est haut de six mètres et épais de deux mètres. Il y a un chemin de ronde, mais à l'inverse de Constantinople, aucune tour de défense et aucune porte ne viennent le renforcer. Le mur extérieur est situé à environ dix à quinze mètres du mur intérieur.

Le mur intérieur, de 10 à 12 mètres de haut et de 2 à 4 mètres d'épaisseur, hérissé de plus de 140 tours, constitue la part la plus importante des fortifications. Sur le mur oriental, les tours sont espacées irrégulièrement entre 8 et 40 mètres (parfois jusqu'à 65 mètres). Sur le mur occidental, les tours, plus rares sont espacées de 93 mètres environ. Elles sont principalement rectangulaires, il y a de nombreux bastions triangulaires qui renforcent les points les plus vulnérables de la cité. La hauteur des tours varie entre 12 et 17 mètres.

Les tours sont toutes divisées en deux chambres : la chambre inférieure sert au stockage des armes et de dortoir, tandis que la chambre supérieure, assez large et dotée de fenêtres, permet aux défenseurs de voir venir les attaquants de loin, et de décimer leurs rangs. Au sommet des tours, peuvent être placés des engins de siège (catapultes).



L'Heptapyrgion

Les remparts sont percés de dix grandes portes principales. Quatre portes civiles sont sur le côté oriental, deux sur le côté occidental (dont la Porte d'Or - la principale entrée de la ville, comme à Constantinople), trois pour l'Acropole (dont une entre l'Acropole et la ville), la dernière donne accès au port (la porte de la Marine ou du Port). Il existe quatorze autres portes (dont beaucoup sont définitivement murées). Les rares autres portes qui restent sont la plupart du temps fermées : celles-ci servent uniquement à des fins militaires. Elles servent à lancer des sorties lors de sièges pour rompre un assaut, à faire entrer en cachette des provisions et des troupes amies accourues pour renforcer la garnison de la ville et ainsi tenter de mettre en échec les assaillants.

Toutes les portes sont en bois et protégées à l'extérieur par une plaque en fer. Les grandes portes sont des portes à double battant, l'un extérieur et l'autre intérieur, donnant accès dans la ville. Les deux battants sont séparés par une cour intérieure, défendue de tous les côtés par les murs et la garnison de la ville. Chaque grande porte dispose d'un pont-levis et d'une herse.

L'Acropole a été construite en 55 avant J.-C après les raids des Thraces sur la ville. L'Heptapyrgion, « le château aux sept tours », est situé au point le plus haut des fortifications, à l'angle nord est de l'acropole. Le château en lui-même est protégé par une centaine de gardes, ceux-ci sont épaulés par 400 autres gardes, affectés aux différents tours des murailles.

Il y a à l'Acropole quelques belles villas, plusieurs églises et monastères et de magnifiques jardins. Le strategos lui-même possède une de ces villas, et il lui arrive d'accueillir ses invités, venant parfois d'assez loin. Des rumeurs laisseraient entendre qu'il préparerait, avec l'aval de l'empereur, une expédition militaire contre les Bulgares.

N'entre pas à l'Acropole qui veut, sauf par temps de guerre ou de menaces visant directement la cité. Par temps de paix, il doit y avoir été invité, soit par le strategos lui-même, soit par un des nobles qui constituent la classe dirigeante de la ville. Celui qui veut s'infiltrer dans l'Acropole a fort à faire : non seulement les gardes qui protègent le mur entre l'Acropole et la ville sont très attentifs, mais les murailles sont en très bon état.

L'approvisionnement en eau

Thessalonique dispose d'un réseau de conduites d'eau très bien réparti dans les différents quartiers. L'eau utilisée est acheminée via les sources du Lempet (un village situé au nord-ouest) et des monts du Chortiat. Il existe quelques citernes, les principales étant situées sous l'Acropole (d'une capacité de plus de 100 000 m³), quelques-unes dans la ville haute à proximité du monastère Saint-David, deux dans la ville basse au nord de la basilique Sainte-Sophie et non loin de la Rotonde. Le peuple s'approvisionne en eau par de nombreuses fontaines publiques.

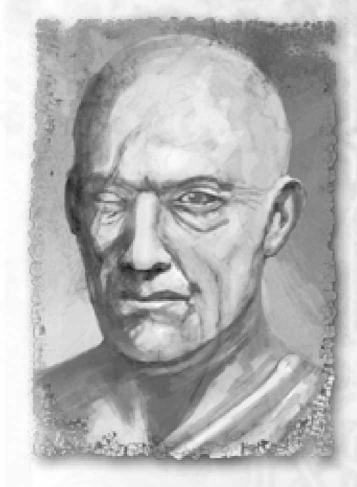
Une des charges du strategos de Thessalonique est de s'assurer de l'approvisionnement en eau et du bon niveau de remplissage des citernes, qui servent en cas de siège (au cas où les conduites d'eau sont coupées). Ses services ont arrêté récemment un empoisonneur d'eau (un soi-disant fidèle de Poséidon voulant infliger aux Thessaloniciens une punition divine, en réalité un illuminé), ce qui explique le renforcement des patrouilles autour des points d'eau.

Le port

L'unique port de Thessalonique a été aménagé sur ordre de Constantin au début du IVe siècle pour remplacer le précédent, partiellement ensablé. C'est pour cette raison qu'il a été appelé Port de Constantin. Il est délimité par une muraille maritime de forme rectangulaire qui comporte plusieurs tours de défense, comme pour la muraille terrestre : entre autres la tour de l'Échelle, qui commande l'accès au port, la tour du Relief (le point de jonction entre muraille terrestre et maritime) et la tour de la Mer (en face de la tour de l'Échelle).

Le port se compose d'environ un kilomètre de quai. Le quartier autour de la tour du Relief est réservé au trafic commercial (jusqu'à 400 navires simultanément) : c'est là que s'amarrent les navires (via des anneaux immergés). Le long du quai, il y a de nombreux entrepôts, qui servent à stocker les cargaisons déchargées. Le port militaire est situé à proximité de la tour de l'Échelle, avec un important atelier de construction naval.

Le port peut être fermé par deux chaînes (l'une au niveau de la mer, l'autre sous l'eau), hérissées de tiges de fer et comportant des épieux saillants en bois, les uns en forme de croix, les autres en forme d'épée. Pour assurer une meilleure protection du port, en cas d'alerte, des bateaux peuvent être liés les uns aux autres pour empêcher tout accès à l'intérieur du port.



Constantin Aedoros
55 ans, strategos

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %
FOI	12	Piété	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55
Conviction	60

Compétences

Bibliothèque	40 %
Bureaucratie	70 %
Écouter	55 %
Équitation	35 %
Interroger	60 %
Perspicacité	85 %
Vigilance	60 %

Langues

Grec	80 %

Combat

• Dague	30 %
Dégâts 1D4+2	

Constantin Aedoros

Le strategos de Thessalonique est un homme d'âge mûr, Constantin Aedoros, dit le borgne (du fait de son infirmité : son œil droit qu'il a perdu lors d'un combat). Âgé de 55 ans, il fut un ami d'enfance de l'ancien empereur, Michel III. Il a pourtant été maintenu à son poste par Basile I. Haï pour cette raison par une partie de la noblesse locale, il tomba il y a 2 ans dans un guet-apens dans les montagnes au nord de Thessalonique, il dut son salut grâce à la vaillance de ses gardes du corps, mais perdit un œil. Longtemps malade, il survécut, et fit pourchasser sans pitié les responsables du guet-apens. Constantin Aedoros est d'ordinaire quelqu'un d'assez calme et ouvert aux discussions. Mais ses serviteurs savent qu'il n'est pas bon de l'énerver, car on ne sait jamais comment il va réagir.

De nombreux hommes d'influence gravitent autour du strategos. L'un d'entre eux est un vieillard discret, qui semble très avisé lorsque l'on parle face à lui de stratégie militaire ou de complots politiques. Et pour cause, il ne s'agit de rien moins que César ! Bien sûr, il ne s'appelle pas César, mais Silvius Augustule. Il hésite entre être fidèle à son ancienne foi (au dieu auquel il doit la grâce d'être ressuscité, peut-être Poséidon) ou à sa raison, soutenir ses héritiers qui ont su maintenir vivant l'Empire romain. Ce conflit tourne de plus en plus en faveur de l'héritier sur le trône des Césars, Basile. Il souhaiterait de plus en plus prodiguer ses conseils et se mettre au service du basileus à Constantinople, mais il pense ne pas pouvoir le faire ouvertement, car il soupçonne que sa vie serait terminée, et qu'il souffrirait pour l'éternité. En attendant, il a choisi de résider à Thessalonique, d'assister le strategos Constantin Aedoros, pour être au plus près de la capitale.

Les autorités du port

Le commandement du port est sous l'autorité du protospathaire Grégoire de Lesbos, un homme dont on dit qu'il est le plus fortuné de Thessalonique. Nul ne sait exactement comment il a fait fortune. Il a passé sa jeunesse en tant que capitaine de la flotte impériale, et il a beaucoup voyagé dans l'Empire, principalement en Asie Mineure - de Trébizonde à Antioche, en passant par Mitylène, la ville où il est né. Il est aujourd'hui âgé de 40 ans. On raconte beaucoup de rumeurs au port sur lui : on le dit porté par un goût des femmes beaucoup plus jeunes que lui, à peine sorties de l'adolescence (ce qui est exact).

On dit également qu'il a un sens inné du combat naval. Cela est entièrement faux, en témoigne sa « dernière bataille navale » il y a deux ans qui fut un échec retentissant : c'était contre des pirates dans les îles des Cyclades, il aurait perdu tous les hommes de son navire, s'il n'y avait pas eu son second pour donner les bons ordres. Il aspire aussi à devenir le nouveau strategos de Thessalonique, et œuvre en ce sens en faisant jouer ses relations. Il n'aurait aucune chance de le devenir, s'il n'avait pas la capacité de verser des « pots de vin » aux personnes influentes à la cour.

Son second lors de sa bataille des Cyclades, un jeune homme originaire d'Antioche, Michel, est toujours son second au port de Thessalonique. Très compétent, il déteste son supérieur, qu'il voit comme corrompu et incompétent. Il se verrait bien à sa place, mais il sait qu'il n'a aucune chance : il n'est pas né noble. Il perçoit très clairement que son supérieur, depuis la débâcle survenue dans les îles des Cyclades, a été placé dans une « cage dorée ». Récemment, il a été contacté par le strategos Constantin Aedoros. Il s'est mis à son service, et le tient au courant de tous les agissements de son supérieur. Le strategos lui a promis la charge du commandement du port à la déchéance de Grégoire de Lesbos.



Silvius Augustule (César) 62 ans, conseiller du strategos

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	100 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	80 %
FOI	16	Piété	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65
Conviction	60

Compétences

Bibliothèque	80 %
Bureaucratie	70 %
Écouter	55 %
Empathie	80 %
Interroger	80 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Perspicacité	85 %
Sciences humaines (toutes)	70 %
Vigilance	80 %

Langues

Grec	80 %
Latin	100 %

Combat

• Dague	60 %
Dégâts 1D4	

Les lieux de pouvoir

Au IVe siècle, le centre de pouvoir à Thessalonique était le palais impérial de Galère situé comme à Constantinople à proximité avec l'hippodrome. Ce palais était doté d'une entrée monumentale (comme la Chalké au Grand Palais de Constantinople), l'Arc de Galère. Ce monument, qui existe toujours, a été construit pour commémorer la victoire du Tétrarque Galère sur les Perses Sassanides et la capture de leur capitale Ctésiphon en 298.

Il y avait de nombreuses chambres décorées pour les apparitions officielles (dont l'Octogone, la salle du Trône et les appartements privés de l'empereur), des bureaux pour l'administration et les archives. Ce palais est progressivement tombé en désuétude au VIe siècle, et a été en partie rasé.

Sur le site même de l'ancien palais de Galère, les Byzantins ont construit un nouveau palais de dimension moindre, en conservant l'Octogone et certaines autres salles de l'ancienne demeure. Ce palais, considéré comme la résidence officielle de l'empereur à Thessalonique, est dévolu à son seul usage : nul ne peut y habiter, pas même le strategos (il peut toutefois y travailler et consulter les archives de ses prédécesseurs). Ce dernier, qui dispose d'un palais dans la ville haute, non loin d'Hagios Démétrius, se doit de maintenir en état cet édifice, en cas de visite de l'empereur ou de l'un de ses représentants officiels. Une garde du thème (100 soldats) est constamment de faction au palais.

L'hippodrome, situé à côté du nouveau palais byzantin et adossé à la muraille, est d'une taille moindre que son équivalent à Constantinople : environ 350 mètres de long sur 100 mètres de large. Utilisé dans le passé pour des courses de char, l'hippodrome n'est plus guère utilisé aujourd'hui, car il est en très mauvais état. Certaines de ses pierres ont été réutilisées lors des réparations des murailles des siècles précédents, personne ne songe à le reconstruire.

Le palais du strategos, construit au milieu du Ve siècle, s'articule autour d'une vaste cour à péristyle surmonté d'une galerie à colonnades, et présente une partie résidentielle (réservée au strategos et à ses proches), une partie officielle (salles de réception). Toutes les pièces du palais sont richement décorées.

L'ancienne agora, centre de la vie hellénistique, n'est plus qu'une grande place délimitée par des portiques. Elle est bordée à l'Est par l'Odéon. Les Thessaloniciens viennent y discuter à l'ombre des cyprès.

Le sacré

La ville compte environ une trentaine d'églises et de monastères. Celles qui regroupent le plus grand nombre de fidèles sont la Rotonde, Hagios Démétrius, Hagia Sophia et l'église de la Vierge l'Acheiropoiétos. Il y a aussi quelques monastères, parmi lesquels les monastères d'Akroulliou (réservé aux moniales), Saint Étienne le Diacre, Saint Luc (situé sur la Via Egnatia dans la partie orientale de la ville et assez près des remparts) et Saint Jean-le-Précurseur.

La Rotonde, qui devait servir de mausolée pour l'empereur Galère (il aurait dû être enterré dans une crypte), est la plus

ancienne église de Thessalonique (sa transformation en église date probablement du IVe ou Ve siècle). Son plan est circulaire, formant à l'intérieur une vaste salle de vingt-quatre mètres de diamètre, huit baies dans l'épaisseur du mur forment autant de chapelles. La Rotonde est consacrée aux Archanges immortels. L'intérieur arbore de magnifiques mosaïques de caractère ornemental (oiseaux, fleurs, fruits, dessins géométriques), des tableaux représentant des saints (mais aucun saint local ou occidental) et une fresque de l'Ascension, où le Christ Pantocrator est représenté avec deux anges.

La basilique Hagios Démétrius aurait été construite en 413 sur des anciens bains romains (sur les lieux mêmes du martyre du saint) autour d'un magnifique jardin, au milieu duquel jaillissent plusieurs sources. Elle a été ensuite restaurée à diverses reprises, à la suite d'incendies. C'est une basilique à cinq nefs séparée par des colonnes de marbre ; elle possède un atrium, un narthex et un transept. Hagios Démétrius est ornée de fresques et de mosaïques représentant le saint, principalement lors de ses interventions miraculeuses.

L'église de la Vierge, située sur la Via Egnatia, a été construite sous le règne de Théodose II (408-450), sous l'impulsion de l'impératrice Pulchérie. C'est une basilique à plafond bas, à trois nefs séparées par deux rangées de douze colonnes de marbre blanc, surmontées de chapiteaux de même matière. L'église est décorée de nombreuses mosaïques, représentant des fleurs ou des oiseaux. Saint Démétrius est représenté plusieurs fois sur de magnifiques fresques en compagnie de la Vierge.

Hagia Sophia est située dans la ville basse, non loin de la mer et de la porte Cassandréotique. La basilique, à trois nefs avec coupole et de plan carré, est l'un des édifices les plus imposants de toute la ville. Elle a été construite au cours du VIIIe siècle sur les ruines d'une grande basilique monumentale à cinq nefs détruite par un tremblement de terre. Son dôme reflète une grande habileté technique tant par ses dimensions imposantes que par sa décoration intérieure et notamment les mosaïques de la coupole représentant l'Ascension et la Vierge à l'enfant.

L'archevêque Eumathius est un élève de Léon le Philosophe (ce dernier a ouvert à Constantinople en 844 dans le palais de la Magnaure une école pour enseigner la géométrie, l'arithmétique, l'astronomie, la grammaire et la philosophie). Eumathius est un homme de taille moyenne d'une cinquantaine d'années, qui arbore un front dégarni avec quelques rares cheveux grisonnants. Il est toujours vêtu simplement, est toujours prêt à aider ses ouailles, et bien entendu à leur inculquer la foi en Dieu par ses sermons à la messe, mais aussi par le biais de discussions théologiques qu'il apprécie particulièrement.

Il existe, non loin d'Hagia Sophia une belle villa entourée d'un magnifique jardin exotique. Cette demeure, la propriété de l'archevêché de Thessalonique, est réservée à l'usage spécial d'Eumathius qui inculque à ses fidèles triés sur le volet des leçons de vie, concernant principalement la littérature, les sciences ou la théologie. Il a actuellement une vingtaine d'élèves, dont la moitié lui a été recommandée par Léon le Philosophe. Ce dernier est passé à Thessalonique il y a quatre ans, à l'ouverture de l'école.

Le saint local

Saint Démétrius serait d'après les archives un soldat que l'empereur Maximien fit mourir entre le stade et les thermes, en 303 ou 306. Son culte était ignoré à Thessalonique au IVe siècle, jusqu'à ce qu'il soit importé de Sirmium en Pannonie au début du Ve siècle. Le saint remplaça dans la dévotion populaire un dieu local, probablement un Cabire.

Le culte s'est développé autour d'une relique, vraie ou représentative. Bien qu'il existe une crypte dans la basilique, le corps du saint ne s'y trouve pas. Il y a juste un petit sarcophage de marbre dans lequel on conserve un linge imbibé de sang. Les prêtres de l'église clament avec certitude que le saint est omniprésent dans la crypte et dans l'église, qu'il y a une force surnaturelle qui empêche les profanes d'approcher : selon eux, cette force se manifeste tous les jours que Dieu fait avec le miracle du saint, l'onguent de Saint Démétrius, recherché par les pèlerins pour son pouvoir bienfaisant et miraculeux.

C'est Léontios, préfet de l'Illyricum au Ve siècle, qui fit tout pour instaurer (imposer) le culte de Saint Démétrius à Thessalonique. Sous son égide, le saint fut proclamé patron et protecteur de la ville par la piété populaire.

La fête du 26 octobre est dévolue au saint. La préparation de la fête occupe trois dimanches, et la foire de Saint Démétrius commence le 20 octobre. La fête religieuse commence le 25 au soir à l'église de l'Acheiropoiètos, dans la crypte appelée « le Refuge ». Le lendemain, une procession débute en un lieu où le saint aurait exercé un ministère caché, et rejoint Hagios Démétrius. La fête religieuse se prolonge ensuite pendant huit jours. Le saint est aussi fêté trois jours de chaque semaine : le dimanche et le mercredi à la basilique Hagios Démétrius, le vendredi dans celle de la Théotokos Acheiropolètos (où il est conservé une icône le représentant en costume militaire, la lance à la main).



Les marchés
La grande foire de Saint Démétrius se déroule sur les grandes places et la Via Egnatia. Cela attire des marchands de tous les horizons. Si ceux-ci y trouvent leur compte, les pèlerins y viennent pour élever leurs âmes. Non loin de Thessalonique, se trouve en effet le Mont Athos, qui sera bientôt le centre en Grèce du monachisme byzantin.

Il y a à Thessalonique d'autres marchés, ceux-ci n'attirent généralement que les marchands de la proche région (alors que par comparaison, la grande foire attire marchands et visiteurs de régions parfois aussi reculées que l'Inde et Cathay).

Quels que soit les marchés, les marchands (de toutes nationalités) sont ordonnés comme à Constantinople et dans toutes les grandes villes par corporation. Ils doivent être habilités par le protonotaire, second du strategos pour les affaires civiles.

Les anciennes croyances
Bien que Thessalonique soit chrétienne, cela ne signifie pas pour autant - comme pour les autres villes ou provinces - la disparition des anciens cultes.

Dans l'Antiquité, Dionysos et Apollon étaient révérés et disposaient chacun d'un temple. Il y avait une importante communauté égyptienne, avec le culte du Grand Dieu Sérapis. Et enfin, le culte des dieux Cabires, des divinités chthoniennes, dont le sanctuaire principal était dans l'île de Samothrace. On vénérait à Thessalonique un seul des dieux Cabires.

Son culte était des plus importants : le dieu était considéré comme la divinité protectrice de la ville. Les empereurs se flattaient d'être représentés comme Cabire sur les monnaies thessaloniciennes. Le dieu Cabire avait plusieurs temples dans la ville. Le temple des Cabires était desservi par de nombreux prêtres dont les fonctions étaient héréditaires. À leur tête, il y avait un grand prêtre, ou prêtre roi.

Les Cabires y étaient considérés comme des fils ou des petits fils d'Héphaïstos, le dieu du feu souterrain. Leur mère était une nymphe du nom de Protée, le vieillard de la mer. Ils étaient des dieux chthoniens, et leurs attributs étaient ceux du forgeron, avec le marteau et la tenaille. Il était interdit aux fidèles de prononcer le nom du Dieu ou des Dieux, si bien qu'aujourd'hui, le nom de ces dieux et déesses s'est perdu dans les brumes du temps.

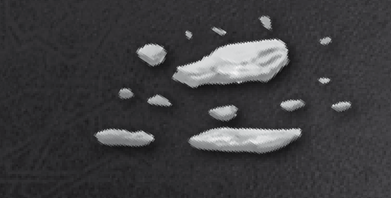
L'acceptation d'un nouveau fidèle était conditionnée à la réussite d'épreuves redoutables de foi et de courage. S'ils en étaient dignes, ils pouvaient avoir la connaissance des mystères des Cabires. Lors de leur première cérémonie, ils avaient le front couvert d'un voile, couronné d'un rameau et ceint d'une écharpe, tandis que tous les prêtres et les autres fidèles (appelés mystes), se tenaient par la main, exécutant devant le ou les nouveaux fidèles des danses symboliques.

Aujourd'hui, le culte des Cabires est de nouveau influent à Thessalonique. Il y a deux temples secrets dans la ville basse, l'un près du port et l'autre sous l'ancienne agora. Il y a environ 50 fidèles dans tout Thessalonique. Ils ne font pour l'heure pas de vagues, car ils sont faibles et isolés parmi les chrétiens.

Les collecteurs d'impôt

Le strategos de Thessalonique est inquiet : deux de ses collecteurs sont portés disparus. Ils avaient en charge la région de Ptolos, une série de petites vallées enfoncées dans les Balkans. C'est une région rude et coupée du monde pendant au moins quatre mois à cause de la neige. C'est aussi un foyer important de Slaves hellénisés, ou tout du moins c'est ce que l'on croyait. Le strategos craint que la région soit le point de départ d'une rébellion contre l'empire. Il décide d'envoyer les investigateurs en reconnaissance pour estimer la gravité de la situation. À eux de déterminer s'il s'agit de bandits ou d'une révolte et d'estimer les forces nécessaires pour résoudre ce problème.

Le voyage se passe sans accroc mais passé le col qui ouvre cette région, l'atmosphère se détériore. L'ambiance est pesante, les gens méfiants et parfois hostiles. Ils ne semblent pas avoir l'empire en grande estime mais sont suffisamment sages pour ne pas le dire ouvertement. Arrivés au village principal, Chernsko, ils découvrent une population étrange, souvent mal formée, qui semble imposer une loi du silence oppressante, pénible… Les choses se gâteront lorsque les investigateurs seront plus insistants : l'un d'eux se fera attaquer de nuit et dès lors ils ne trouveront plus de refuge. La vue de leurs montures dépecées sur la place principale et celle de villageois mangeant de la chair crue dans une orgie extatique leur dévoileront qu'il ne s'agit pas d'une simple rébellion : ces gens se sont révoltés contre Dieu et éliminent tout être civilisé qui oserait franchir leur frontière. La démence a envahi les vallées, pour les investigateurs, il s'agit de fuir et de retrouver le poste frontière situé sur le premier col afin de contacter au plus vite les hommes de l'empereur. Sauront-ils survivre à un milieu hostile où chaque être a juré leur mort, même ceux qui feintent la sympathie ? Et quel est ce monstre qui rôde la nuit à leur poursuite ? Un démon invoqué par ces sinistres païens ou leur chef vêtu d'horribles pelisses et d'ossements humains ?



L'identité réelle des Cabires est inconnue : certains prétendent que le Cabire vénéré n'est autre que Saint Démétrius. D'autres pensent qu'il est un messager d'Héphaïstos ou de Déméter. Les derniers pensent que c'est un Dieu Démon et qu'il est un protecteur des marins, ce qui explique peut être que le culte commence à nouveau à avoir grandes faveurs parmi les marins du port.

Le strategos, qui a connaissance du renouveau du culte, pense qu'il s'agit d'un culte populaire dans les vallées enfoncées des Balkans. Il est en erreur, et confond avec un autre culte, actif dans les Balkans, qui est constitué d'adorateurs du démon. Mais peut être a-t-il raison d'une certaine façon, et que les villageois des Balkans ont quelques liens avec le culte des Cabires ?

Grèce centrale

Située au sud de la péninsule des Balkans, la Grèce centrale présente une variété de paysages : de hauts sommets escarpés (comme en Épire), de longues plaines (comme en Thessalie). On y trouve de nombreuses gorges et autres paysages karstiques, dont les gorges du Vikos. Les routes principales suivent les cours d'eau. Le climat est de type méditerranéen, avec un été très chaud et orageux, un hiver froid et sec.

La population de la Grèce centrale est la même que celle de la Grèce du Nord. Mais à la différence de cette région, la Grèce centrale est en paix (car elle n'est pas menacée par les Bulgares), après plusieurs siècles d'invasion des Slaves. Les villes les plus importantes sont Larissa en Thessalie et Thèbes en Attique. Les autres villes, célèbres durant l'Antiquité, ne sont plus que de simples bourgades. L'ancien sanctuaire de Delphes est dit-on envahi par la végétation, mais on murmure parmi les populations environnantes qu'il serait maintenu en état par des fidèles respectant l'ancien dieu du soleil, Apollon.

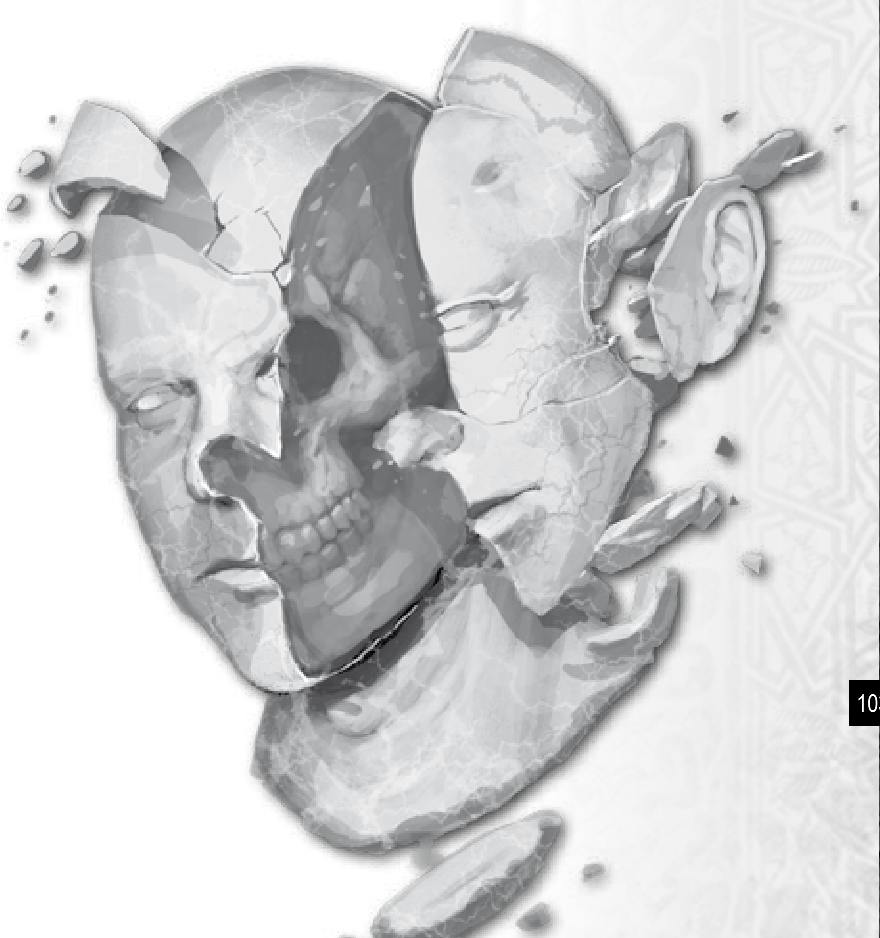
Athènes

Athènes fut la prestigieuse cité qui osa défier les autres cités grecques et l'empire perse achéménide durant l'Antiquité. Passée sous administration romaine en 88 avant J-.C, la cité resta un important centre culturel. Elle fut visitée par des empereurs, dont Néron et Hadrien. Ceux-ci construisirent d'importants bâtiments, dont une Cour de Justice, une bibliothèque, un petit temple sur l'Acropole, l'Olympion et un aqueduc encore utilisé.

Avec le pillage de la ville par les Hérules en 267 puis avec le christianisme qui devint la religion officielle, la ville connut une longue déchéance. Le dernier acte se joua sous Justinien en l'an 529, après l'interdiction des cultes païens, avec la fermeture des écoles philosophiques (principalement néoplatoniciennes), transformées en écoles chrétiennes privées. Au moins douze nouveaux sanctuaires chrétiens furent construits sous le règne de Théodose II (423-450), sur impulsion de l'impératrice Eudocie (Athénaïs), originaire d'Athènes. Aujourd'hui, le centre de la ville est toujours l'Acropole, qui est presque au centre des fortifications.

Athènes est une ville chrétienne. Les anciens monuments qui avaient fait la gloire d'Athènes ne furent pas détruits, mais furent entièrement transformés. Le culte de la Vierge Marie Mère de Dieu remplaça le culte d'Athéna. Le Parthénon devint la cathédrale de la ville consacrée à la Vierge, l'Érecthtéion devint église de la Théotokos, le Théséion (ou Héphaisteion) fut consacré à Saint Georges. La Bibliothèque d'Hadrien devint la Grande Panaghia, un monastère pour nonnes.

La grande partie des habitants de la ville se retrouve autour de l'Acropole et du Mont Lycabette. Le second du strategos de Thèbes, Stylianus le Vif, réside dans une maison avec un beau jardin donnant vue sur l'Acropole. Il y a aussi une trentaine de belles maisons similaires à celles de Stylianus, possédées par les familles influentes d'Athènes, mais celles-ci apparaissent bien modestes par rapport aux somptueuses villas de Constantinople.



De vastes espaces dégagés se trouvent à l'intérieur des murailles : entre autres la colline de Philipappou, qui offre une vue panoramique sur la ville et sur le Pirée, le port d'Athènes. Il y a aussi les ruines de l'ancienne Athènes : la nécropole antique du Céramique (où il ne fait pas bon s'aventurer de nuit et seul – le lieu n'est pas sur, du fait de la présence de nombreux brigands) et l'ancienne agora romaine (avec la Tour des Vents, une tour octogonale servant de clocher à une église).

Il existe dans les environs d'Athènes plusieurs monastères. Le plus connu, le monastère de



Grèce Centrale, Péloponnèse

Daphni est dédié à la Théotokos. Il s'élève à l'entrée d'un petit défilé où s'engageait l'ancienne voie sacrée (constituée par une rangée de lauriers), à 10 kilomètres d'Athènes, et qui évoque le nom d'Apollon. L'église du monastère possède une architecture similaire à celle de Sainte Sophie de Constantinople : une basilique à coupole. Les mosaïques du monastère représentent sur de grandes surfaces le Christ Pantocrator, sous lequel sont reproduits les personnages de l'ancien testament annonçant le Messie, les grands mystères de la vie du Christ (Annonciation, Nativité, Transfiguration et Résurrection) et la Vierge.

La ville, en 870 de notre ère, ne serait que de peu d'importance par rapport à Thessalonique ou Corfou s'il n'y avait pas eu depuis peu (moins d'une dizaine d'années) le retour du culte d'Athéna, avec la réapparition subite du Palladium, une statue sacrée d'Athéna en armes. Nul ne sait comment la statue a réapparu soudainement.

Mais un autre culte vient contester à Athéna ces terres, celui de Poséidon. Ses fidèles ont repris possession de son ancien temple au cap Sounion, et s'activent pour devenir le culte majeur d'Athènes, quitte à mettre dos à dos le culte d'Athéna et le culte orthodoxe. Ceux-ci font valoir qu'Athéna, ancienne protectrice de la ville, a abandonné depuis trop longtemps sa ville pour qu'elle puisse légitimement la reprendre.

Au grand dam du second du strategos de Thèbes (qui dispose d'une force armée de 2 000 hommes), Stylanius le Vif, les cultes hérétiques d'Athéna et de Poséidon ont une existence légale en Attique. Il suffit que Stylianus décide d'une arrestation ou d'une exécution d'un hérétique pour que les chrétiens, désormais minoritaires à Athènes, soient visés par la vindicte des païens. Les cultes hérétiques font désormais la loi à Athènes, il y a souvent des batailles rangées entre les fidèles d'Athéna et de Poséidon, souvent ce sont les chrétiens qui sont les victimes collatérales de ces oppositions.

Tout récemment, Stylianus a envoyé un message à son supérieur à Thèbes. Il a aussi pris l'initiative de faire appel au puissant thème libyen voisin pour que les armées de Libye remettent de l'ordre en Attique. Mais il craint que ses émissaires ne soient jamais arrivés. Cela fait plus de six mois que ses appels désespérés ont été effectués, et aucune réponse ne lui est parvenue. Pour cause, des fidèles de Poséidon ont intercepté les messages, si bien que ni les autorités de Libye ni le strategos Arintheus ne sont au courant des événements à Athènes. Et personne ne s'inquiète dans le reste de l'empire de la situation troublante de cette région largement ignorée qu'est l'Attique.

Heureusement, les cultes ennemis d'Athéna et de Poséidon sont trop occupés à se faire la guerre, et n'envisagent même pas de s'unir, pour constituer une sorte de principauté indépendante de l'empire (sauf lorsqu'il y a une menace concrète les visant). C'est une chance pour Stylianus qui maintient tant bien que mal une paix précaire, en espérant toujours une arrivée des Libyens.

Un culte d'Aphrodite s'est récemment établi non loin d'Athènes, dans une grotte (les fidèles ont pris la place d'ermites chrétiens vivant là, ceux-ci ont probablement été sacrifiés à la gloire d'Aphrodite). Ils comptent bien profiter du désordre ambiant pour faire avancer la cause de leur déesse, en sacrifiant quelques jeunes gens pris au hasard. Le culte n'est pas encore bien développé, il compte à peine cinq fidèles, qui étaient auparavant auprès de Poséidon avant d'avoir la « révélation » de la déesse, « du sang pour une vie d'éternité ».

Delphes

Situé au pied du mont Parnasse en Phocide, Delphes était le site d'un sanctuaire sacré où parlait l'oracle d'Apollon à travers sa prophétesse, la Pythie. Officiellement, le culte est mort en 392 et les derniers fidèles sont devenus chrétiens. Pendant plusieurs siècles, plus aucun fidèle n'a cru en Apollon et sa Pythie, jusqu'à ce que le dieu se révèle à nouveau à quelques fidèles à Cyrène en Libye. Officieusement, le culte a réapparu en Libye. Quelques mois après sa réapparition, des fidèles sont partis à travers tout le monde byzantin (et parfois même au-delà) pour refonder les cultes d'Apollon.

C'est ce qui s'est passé à Delphes, et depuis plusieurs mois maintenant, à la nuit tombée, par petits groupes de dix fidèles maximum, ils vont à Delphes pour entretenir le sanctuaire et/ou pour sacrifier leur récolte à Apollon le long de la voie sacrée. C'était en ce même lieu que dans l'Antiquité démarraient les processions lors des grandes fêtes du sanctuaire.

Larissa

Cette ville tranquille et prospère (environ 15 000 habitants), est ceinte par une muraille. Comme dans l'Antiquité, Larissa est renommée pour ses chevaux, le symbole de Larissa représente toujours un cheval. Un marché aux chevaux se tient tous les mois sur la place centrale de Larissa. Une rumeur fait état que le basileus devrait bientôt se rendre à Larissa pour juger lui-même de la compétence des éleveurs de chevaux. Les marchands se préparent en conséquence pour que l'accueil soit le meilleur possible, afin que Larissa puisse obtenir ses faveurs.

Chasse au voleur !

Une statue de la divinité, que les nouveaux fidèles ont placée à l'intérieur du temple d'Apollon a disparu. Aucune trace du ou des voleurs, ceux-ci ont souillé le temple avec des inscriptions obscènes, insistant sur le lien que le dieu entretient avec les jeunes hommes.

Le représentant du culte, Denys Évergète (Denys le Bienveillant) est ulcéré par ce forfait, plus encore par les inscriptions que par le rapt. C'est un homme très tolérant d'ordinaire, prêt à rendre service à ceux qui le souhaitent, même et surtout les chrétiens. Il est en conséquence respecté pour cela : les villageois l'appellent affectueusement « grand-père ».

Trois membres du culte sont à l'œuvre. Récemment convertis, ils n'ont en réalité jamais adhéré aux préceptes enseignés par Denys Évergète. Ils ont prévu de faire apparaître le culte comme maléfique. Ils ont planifié de souiller le sanctuaire dans un premier temps, puis dans un second temps d'enlever quelques villageoises et ensuite faire croire à leur mort en produisant quelques vêtements ensanglantés, quelques objets personnels écrasés. Ils souhaitent susciter une réaction populaire pour annihiler le culte pour de bon.

Dernièrement, des mercenaires venus d'Italie se sont arrêtés au village. Ils étaient froids, hautains et considéraient les villageois comme leurs serviteurs. Ils devaient aller vers Athènes, pour remplir un service demandé par un quelconque supérieur en Lucanie (en Italie). Ils ont repris la route, apparemment, peut-être pour donner le change ?

Et s'ils avaient été envoyés par un culte ennemi d'Apollon, par exemple le culte d'Aphrodite ou de Shamash, pour reprendre à leur compte la mission des trois membres au comportement amateur, avant de déclencher au nom de leur dieu ou déesse un véritable massacre ?

C'est aux investigateurs, sur requête de « grand-père », de dénouer toute cette affaire, pour ramener la paix et la sérénité à Delphes.

Naupacte

Fondée par les Athéniens vers 459 avant J.-C, Naupacte est situé sur la côte septentrionale du golfe de Corinthe. Cette petite ville est dotée d'un port protégé par des remparts et une forteresse construite entre les pins et les cyprès (en haut duquel l'on peut voir un panorama sur le golfe) et de plusieurs basiliques. Certains pensent que la ville pourrait dans un proche avenir devenir la capitale d'un nouveau thème et le siège d'une métropole ecclésiastique.

Nicopolis

Cette ville, « la ville de la victoire », a été fondée par Octave pour commémorer sa victoire à Actium, car c'est en effet au large de cette cité qu'il défia Marc Antoine et Cléopâtre en 31 avant J.-C. C'est auréolé d'un prestige considérable que Nicopolis devint une véritable capitale sacrée de la Grèce. Auguste réorganisa les Actia, les jeux locaux célébrés au sanctuaire d'Apollon Actios, établi à quelques kilomètres de la ville. Ces jeux ont continué à être organisés régulièrement jusqu'au règne de Julien l'Apostat. La ville romaine était dotée de nombreux monuments. Un culte était rendu à Auguste, et plus tard après la visite d'Hadrien à Nicopolis, un culte était rendu à Hadrien et à Sabine, assimilés respectivement à Zeus Dodonaios (la divinité la plus importante de l'Épire) et à Artémis Kelkaia (une divinité locale inconnue ailleurs).

Subissant de plein fouet les attaques des Goths, des Hérules et des Vandales, la ville s'en est sortie très diminuée : la ville chrétienne protégée par une enceinte ne fait qu'un sixième en surface de la ville romaine, et de nombreux monuments sont laissés à l'extérieur (comme le forum et l'odéon). On trouve à l'intérieur de ces fortifications de nombreuses basiliques chrétiennes, richement décorées. Pressentie pour être le chef-lieu du nouveau thème de Nicopolis, la ville cédera sans doute sa place à une autre. C'est peut-être parce que Nicopolis n'est qu'une petite cité, peu connue (moins de 2 000 habitants) ou aussi parce que Naupacte est une ville plus agréable et plus fleurie.

Thèbes

Cette ville a été importante et glorieuse de part les récits mythologiques de Cadmus, Œdipe, Dionysos et bien d'autres. Durant l'âge classique, elle fut connue comme la rivale principale d'Athènes et avant la conquête de la Grèce par Philippe II et Alexandre le Grand, elle était la plus importante de toutes les cités-états de la Grèce. Elle fut détruite et rasée en 335 avant J.-C, ses habitants massacrés ou vendus en esclavage. La ville fut reconstruite entièrement vingt années plus tard.

Durant les premiers siècles de la période byzantine, la ville servit comme place forte refuge contre les barbares. De ce fait elle grandit en importance, par rapport à des villes comme Athènes ou Sparte. Récemment, la ville a été choisie comme chef-lieu du thème des Helladiques.

Depuis peu, un commerce de soie s'est établi à Thèbes. Le développement de cette nouvelle industrie n'en est qu'à ses balbutiements, mais déjà la soie produite ici par les femmes talentueuses de Thèbes est appréciée en Grèce, et commence à être connue dans les autres thèmes de l'empire, principalement en Asie Mineure. Mais cette industrie pourrait connaître un point d'arrêt définitif, du fait

des problèmes d'importations de savons et de colorants effectués auprès d'un marchand athénien, Agathon. Si cela devait arriver, la soie déjà produite pourrait se vendre à des prix très élevés sur les marchés de Thessalonique ou d'Antioche.

L'île d'Eubée

L'île, de forme allongée, de par sa position stratégique entre la mer Egée et la Grèce continentale, forme un véritable carrefour. Tandis que la côte ouest égrène ses plages face au continent, la côte est montre un visage plus sauvage, aux contours escarpés. Dans le centre, d'épaisses forêts couvrent les montagnes de leur brume fraiche. L'île est assez souvent sujette aux tremblements de terre, et particulièrement aux environs du canal.

Administrativement, l'île est rattachée au thème de l'Hellade. L'île est séparée du continent par un étroit chenal, le canal de l'Euripe. Ses villes principales sont Euripos (la capitale de l'île), Karystos et Oréos, ainsi que Aulôn et Porthmos. Le seul port naturel sur la mer Égée est Kymi, et où se trouve une petite forteresse byzantine. Le petit village est réputé pour ses plantations d'oliviers et de figuiers.

La fertilité de ses plaines, entre autres celles du Lélante, ses ressources en bois au nord, importantes pour les constructions navales, ainsi que l'abondance de coquillages, indispensables aux teintureries d'Euripos et de Thèbes, lui confèrent un rôle économique important. Il y a aussi, particulièrement dans les plaines du Lélante, de nombreuses sources d'eaux chaudes excellentes pour le traitement de certaines maladies.

Euripos (ou Chalcis, nommée ainsi d'après le chalki, un coquillage d'où l'on extrait la pourpre) fut autrefois une cité riche et puissante où s'élevaient de nombreux temples dédiés à Zeus, Apollon ou Héra. Ils ont été remplacés par des églises, entre autres la basilique d'Hagia Paraskevi. La ville, fortifiée, est principalement connue pour son pont en bois sur le canal, qui a été reconstruit sous l'empereur Justinien.

Péloponnèse

Le Péloponnèse constitue la partie méridionale de la Grèce continentale, dont elle est séparée par le golfe de Corinthe au nord. En fait, il n'est une péninsule que grâce au fait qu'il ait été relié au continent par l'isthme de Corinthe. La péninsule se caractérise par un relief montagneux et des côtes très découpées. Son point culminant est le mont Taygète (2 404 mètres). Elle possède elle-même quatre péninsules orientées vers le sud : d'ouest en est, la Messénie, le Magne avec le cap Ténare, la péninsule d'Epidaure Limira avec le cap Malée et l'Argolide, à l'extrémité nord-est.

Une industrie de soie en péril

Carausius est à la tête d'un marché prospère, sa production de soie se vend très bien. Mais il commence à manquer de savons et de colorants, et cela l'inquiète beaucoup. Le marchand d'Athènes avec lequel il est en communication ne donne plus de signes de vie depuis deux mois.

Les investigateurs sont chargés d'enquêter sur le devenir du marchand. En interrogeant les voisins, ils pourront déterminer qu'Agathon a été pris malgré lui dans une bataille rangée opposant fidèles d'Athéna et de Poséidon. Le marchand a un fils, Éktoras, mais lui aussi a disparu.

C'est une course contre la montre qui s'engage à leur insu pour les investigateurs. Éktoras ne va pas tarder à être sacrifié à la déesse Aphrodite. Peut-être découvriront-ils le manège bizarre d'artisans en train de suivre un jeune homme (par exemple le fils unique du grand prêtre de Poséidon local), avant de l'enlever. Il ne restera plus aux investigateurs qu'à suivre les kidnappeurs, mais attention ceux-ci sont très méfiants, et ils peuvent remarquer qu'on les suit.

La scène finale devrait être une confrontation avec les adorateurs d'Aphrodite et la libération des jeunes gens. L'épilogue devrait voir le jeune homme marcher sur les traces de son père, s'il a survécu (et ce dernier sera éternellement reconnaissant envers les investigateurs). Sinon, il faudra trouver d'autres marchands par Carausius, ceux-ci pourraient avoir des produits de moins bonne qualité, pour un prix au-delà des finances de Carausius.

Le Péloponnèse est entouré par deux groupes d'îles : les îles saroniques à l'Est (les plus importantes et les plus peuplées étant Égine - sa capitale est Paleochôra - et Salamine) et les îles ioniennes. Six d'entre elles sont à l'Ouest ; la septième, Cythère (qui fut anciennement connue comme l'île d'Aphrodite, où aurait été construit le premier temple dédié à la déesse de l'Amour) se trouve au sud, au large de la péninsule d'Épidaure. Parfois, des pirates venus des Cyclades viennent piller les ressources de ces îles.

Berceau de la philosophie, cette région n'est plus sur le devant de la scène comme elle le fut jadis. Elle eut aussi à subir des invasions de Slaves au cours des trois siècles précédents. Les villes de l'Antiquité ne sont plus désormais que ruines : Argos, Olympie, Sparte. La vie urbaine déclina à l'intérieur du Péloponnèse (du fait des invasions slaves), et ne se maintient que sur les côtes de la péninsule, à Corinthe, Coron, Méthonè, Monemvassia et Patras. La région a perdu son importance politique, mais reste toutefois un foyer de culture vivace qui irradie tout autour d'elle.

Les autels consacrés aux anciens dieux sont laissés à l'abandon, quoiqu'il se murmure que certains seraient attachés à la sauvegarde du patrimoine antique, si ce n'est l'adoration effective des anciens dieux. Aucun monument antérieur au VIIe siècle n'a subsisté intact.

Les Amazones

Les Amazones, une tribu de femmes ayant vécu sur le bord de la mer Noire, auraient vécu sur l'île. La place de l'homme dans cette société était réduite à celle de reproducteur, et les enfants mâles étaient tués. Les Amazones combattaient à cheval avec un arc. La légende raconte que Thésée, dans sa recherche continue du danger, alla dans le pays de ces femmes étranges, et y a enlevé leur reine, Antiope (parfois également appelée Hippolyte), ce qui conduisit les Amazones à envahir l'Attique (où ils furent vaincus par Thésée).

Aujourd'hui, des femmes des villages aux alentours du Mont Dyrfios (à proximité de la ville de Steni) se considèrent être les dignes héritières des Amazones. Ils sont environ 200 personnes. Elles sont conduites par une noble patricienne byzantine, Aurélia Hyppolitès, une habile guerrière et aussi une fervente religieuse. Si leurs « ancêtres » révéraient particulièrement la déesse Héra, leurs descendantes ont adopté leurs coutumes martiales, mais non point leurs coutumes religieuses : elles sont très ferventes, et les premières à agir lorsqu'un étranger commet à leur sens un blasphème. Comme tuer des personnes issues de leur propre sang est un blasphème, elles remettent tous leurs enfants mâles aux bons soins des moines des monastères de l'île, pour que ceux-ci soient élevés dans la foi de Dieu. Et elles gardent auprès d'elles leurs filles.

Aurélia Hyppolitès est une femme de caractère, belle, brune, à la silhouette parfaite, aux muscles ciselés. Passionnée de mythologie, elle attira autour d'elles de nombreuses femmes souhaitant être indépendantes, tout en respectant les lois de l'empire. Elle a institué les lois des nouvelles amazones, qui ont été acceptées, et instauré des joutes martiales pour prouver la valeur des femmes : lancer de javelot, course à cheval, tir à l'arc, épreuve de lutte, etc.



Aujourd'hui, après deux siècles d'invasion slave l'autorité impériale sur le Péloponnèse est pleinement rétablie. Pour la plupart, les Slaves ont été évangélisés. Mais les populations du Péloponnèse sont très diverses, et certaines tribus slaves sont parfois rebelles à l'autorité impériale. C'est ainsi qu'il a été accepté l'existence des sclavinies (des terres peuplées par des Slaves). Les Mélingues et les Ézerites, établis sur les pentes du Taygète, payent un tribut à l'empire (60 nomismata d'or par an pour les Mélingues, et 300 nomismata pour les Ézerites).

La population de la presqu'île du Magne vit sous un régime analogue : ils sont gouvernés par un archonte nommé par le strategos, payent un tribut annuel de 400 nomismata d'or et fournissent des soldats pour la protection de la province.

Les Juifs sont bien établis au Péloponnèse. La plupart sont établis dans les villes (notamment à Corinthe et Patras). Beaucoup sont spécialisés dans la fabrication et la teinture des soieries. Ils vivent généralement groupés, et ne se mélangent que peu avec le reste de la population. Ils se servent de leur langue dans les inscriptions funéraires.

La province compte un certain nombre de villes fortifiées (ou pourvues d'un château fort) ou de forteresses défendues par des garnisons, comme à Argos, Corinthe, Kalamata, Koroné, Méthonè, Monemvassia, Nauplie et Patras. La grande masse de la population vit de l'exploitation du sol, des cultures traditionnelles, de l'élevage des chèvres et des moutons.

À son arrivée à Corinthe, le nouveau strategos Léon le Crétois a réorganisé l'armée du thème en incorporant l'unité spéciale des Spartiates au sein de l'armée du thème (800 hommes), en insistant auprès des habitants de la nécessité de défense de la province contre tous les ennemis intérieurs et extérieurs. Il a été plutôt entendu, les effectifs du thème ont un peu monté, environ 3 000 hommes. Beaucoup de Péloponnésiens (à l'exception notable des Spartiates) préfèrent toutefois se racheter par la fourniture d'équipements et de chevaux harnachés plutôt que de combattre.

Argos

Argos fut à la fin de l'âge du Bronze l'un des centres et l'une des principales places fortes de la civilisation mycénienne. Argos, ainsi que sa voisine Nauplie, est une ville dynamique et florissante tournée vers le commerce avec les îles des Cyclades et la Crète. Les ruines mycéniennes parsemées ça et là ont été oubliés de tous, sauf par quelques originaux qui rêvent de la grandeur passée des rois mycéniens. Ceux-ci, de fervents chrétiens mais aussi des passionnés de l'Antiquité, donnent parfois dans les rues d'Argos ou de Nauplie des spectacles de plein air où ils rejouent les grands actes de la civilisation mycénienne.

Corinthe

Protégée par l'Acrocorinthe, une forteresse naturelle dominant et défendant l'isthme, la ville de Corinthe est le chef-lieu du thème du Péloponnèse. C'est une ville protégée par un rempart, construit sous Justinien. Capitale prospère mais néanmoins très effacée (car peu peuplée - à peine 10 000 habitants), la ville est dotée de nombreux monuments, églises, monastères et palais privés des aristocrates locaux. Les ruines de l'ancienne Corinthe sont situées à proximité de la nouvelle Corinthe.

Une grande agora est le centre névralgique du site. Autour, sont disséminés de petits temples romains, de longs portiques, la rue commerçante et ses boutiques, et surtout la fontaine Pirène et les ruines imposantes du temple d'Apollon, de style dorique archaïque. Ces ruines ne suscitent aucun intérêt en ville. Et pour cause, les habitants de Corinthe se flattent d'être de bons chrétiens, ils n'éprouvent que du mépris pour ces faux cultes.

C'est tout autour de l'agora que sont établis de petits ateliers de verre et de soie. Il y a aussi des teinturiers de pourpre et des fabricants de papier. Les fabricants de tissus et de vêtements, eux, sont particulièrement nombreux, à Corinthe et dans les autres grandes villes de Grèce, comme Patras ou Monemvassia. Il est en effet de tradition de fabriquer dans chaque famille les vêtements que l'on porte : c'est une activité très lucrative.

Monemvassia

La ville a été fondée par des habitants de Laconie fuyant au VIe siècle l'invasion de la Grèce par des peuples slaves venus d'Europe du Nord. Son nom vient de deux termes grecs, moni et emvasia, signifiant « unique chenal » ou « unique embarcadère ».

Située idéalement sur une presqu'île uniquement reliée au continent par un pont, la cité se compose d'un Kastro (la ville haute sur le rocher), avec plusieurs monastères ou ermitages, de larges villas aristocratiques et plusieurs églises, et la ville basse (où l'on retrouve quelques églises). Cette dernière, pour faire face aux menaces des attaques slaves ou arabes, a été également fortifiée. C'est là que se trouve, à proximité du pont, le port militaire et commercial, et le centre commercial et maritime de la ville, qui attire de nombreux marchands venus de toute la Grèce ou de l'Asie Mineure. Les artisans et architectes locaux ont une excellente réputation (avec la production de céramiques), et les architectes ne sont pas en reste, édifiant de nombreux palais et maisons en utilisant les matériaux locaux (poros).

Dans ce marché (ou agora), on achète (et vend) du vin de Malvoisie (possédant une magnifique couleur d'ambre et un gout fruité), mais également des céramiques, du blé et de l'orge, du coton, des oignons et de l'ail, et de nombreux fruits issus d'une culture intensive d'arbres fruitiers (amandes, châtaignes, coings, grenades, mûres, noix, poires, oranges). On négocie d'importants contrats commerciaux, au bénéfices de riches négociants vivant dans de lointaines cités, comme Antioche, Constantinople ou Thessalonique.

La sécurité qu'apporte le rocher à ses habitants, attire les habitants d'autres cités ou villages, ce qui fait de Monemvassia une importante cité du sud du Péloponnèse. La ville compte près de 25 000 habitants, et si l'on inclut l'ensemble de la province, petits villages et cités autour de Monemvassia, cela atteint environ 70 000 habitants.

Dans les environs de Monemvassia, se trouve plusieurs ports importants, étroitement liés entre eux, entre autres Kyparissia au nord (connu pour son exportation de bois des forêts voisines) et Yerakas au sud pour son arsenal.

Sparte

Auréolé de gloire durant la période archaïque avec la guerre de Troie, Sparte apparaît lors de la période classique (V-IVe siècle avant J.-C) comme la championne de la Grèce face aux Perses pendant les Guerres Médiques. Elle devient la rivale d'Athènes durant la longue guerre du Péloponnèse (431 à 404 avant J.-C). La victoire de Sparte consacra dès lors

Les personnes d'importance à Corinthe

Le pope local, Théodosius, un homme jovial amateur de bons mots, fervent croyant, apprécié par tous, s'en assure régulièrement en se promenant autour de Corinthe. Il le fait par intérêt religieux (s'assurer qu'aucun hérétique ne lève un culte dédié à Apollon) et surtout par intérêt historique (il est passionné par l'histoire du Péloponnèse). Il a découvert récemment, dans un petit village en ruines, un petit temple en ruines et à l'intérieur des pièces de monnaie, une plaque de marbre avec un texte en ancien grec et des statuettes de jeunes hommes en armes. Il est surexcité par sa découverte, et n'attend qu'une occasion pour se rendre à Argos, où il sait qu'il pourra trouver un spécialiste pour traduire la plaque.

Léon le Crétois a été nommé strategos il y a à peine deux ans par le nouvel empereur. C'est un homme d'une trentaine d'années, impétueux et dynamique, qui s'est donné pour objectif de convertir toutes les populations qui ne sont pas encore chrétiennes. Il a à sa disposition de nombreux agents qui exécutent fidèlement ses ordres.

Il n'éprouve que du mépris pour les Juifs et les rares commerçants arabes, mais il ne fait rien contre ces peuples, pour peu qu'ils restent à leur place. Il a des méthodes parfois expéditives face aux rebelles à son autorité, ce qui fait que bon nombre de personnes influentes voient le strategos d'un mauvais œil.

La dernière cargaison de vins de Malvoisie, qui était réservé à un aristocrate influent d'Antioche, a disparu ! Le marchand chargé de la livraison, Erasthène Physcon (Erasthène le Ventru), est choqué par un tel outrage. Il suspecte de jeunes gens désœuvrés du vol, le commandant de la garnison de Monemvassia (parce qu'il n'a pas su protéger ses intérêts, et aussi parce qu'il considère les militaires comme des incapables) et aussi deux vieillards, qui se trouvent être des parents proches des jeunes désœuvrés.

Il offre une véritable fortune pour que l'on retrouve sa cargaison. Les investigateurs découvriront-ils l'existence d'un culte secret de Dionysos, qui utilisent le vin d'Erasthène pour se sentir plus proche de leur dieu ? Ou le vol serait-il dû à un autre marchand, qui veut jouer un bon tour à Erasthène ?

son hégémonie sur le monde grec. Mais cette hégémonie n'eut qu'un temps, lorsque toutes les cités de la Grèce se coalisèrent contre elle, ce qui précipita sa perte en 371 avant J.-C. La cité survécut néanmoins, et sous l'empire romain, elle bénéficia du statut avantageux de cité libre. Auprès des Romains, elle jouit d'un prestige certain en raison de la gloire de son passé. Il y a à Sparte environ 50 000 habitants.

Aujourd'hui, Sparte est toujours une ville sans remparts, comme dans l'Antiquité. Ses habitants sont parmi les plus conservateurs de Grèce. Comme leurs ancêtres, ils sont toujours réticents lors des échanges avec les étrangers, et plus encore lorsque ceux-ci ne viennent pas de Grèce. Leur société est héritée de l'ancienne Sparte, ils se divisent en trois classes sociales.

La première est la classe des Égaux ou des vrais Spartiates. Ils se consacrent au métier des armes, suivant une éducation militaire et un mode de vie extrêmement rigoureux. C'est naturellement parmi eux que le tourmarque de Sparte choisit les hommes qui seront appelés à faire partie de l'armée du thème du Péloponnèse. Ceux-ci ont une réputation au combat qui égale presque celle des régiments de la tagmata (les gardes personnels de l'empereur). Si le Péloponnèse est en paix, c'est sûrement grâce à cette armée thématique. Ils sont tous fanatiquement fidèles à l'empereur.

La seconde classe est la classe des hilotes, les esclaves. Par rapport à l'antiquité, cette classe est extrêmement réduite et limitée à quelques esclaves musulmans ou slaves non baptisés, car l'église interdit la mise en esclavage des chrétiens. Les spartiates respectent fidèlement cette interdiction.

Enfin la troisième classe est la classe des périèques, des citoyens libres qui s'adonnent au commerce et à l'artisanat. Ils sont parfois incorporés dans l'armée thématique, mais ils n'ont pas accès au pouvoir dans la province, un privilège réservé uniquement aux vrais Spartiates.

Les spartiates figurent parmi les plus fervents chrétiens de toute la Grèce. Une petite minorité d'entre eux (environ 10 % de la population de Sparte) a toutefois choisi de vénérer le dieu de leurs ancêtres, Arès. Certains le prient en temps que Christ-Arès ressuscité, d'autres le voient comme le dieu qu'ils ont contribué, de par leur vaillance au combat, à réveiller. Ceux-ci ont restauré un ancien temple consacré à Arès, et les fidèles le prient régulièrement, non point pour leur propre devenir, mais pour le devenir de l'Empire : ils souhaitent que celui-ci dure éternellement, et que les ennemis de l'empire - sassanides et carolingiens - soient défaits.

Être de confession païenne à Sparte n'est pas quelque chose que l'on peut cacher très longtemps. Celui qui s'aviserait à le faire risquerait d'être méprisé pour toujours si la vérité venait à être découverte. Les païens savent exactement qui est chrétien, et vice-versa, et les deux communautés se respectent pleinement.

Si dans l'hypothèse où un autre culte viendrait s'installer dans les environs de Sparte, qu'il soit d'obédience catholique ou polythéiste, il doit d'abord être accepté par les spartiates. Si ce culte ne le fait pas, ou si pire encore ses membres manœuvrent en secret, il est fort possible qu'une union sacrée entre fidèles d'Arès et fidèles orthodoxes - un concept quelque peu hérétique et étrange à comprendre pour un Byzantin originaire des autres provinces de l'empire - se fasse, et que ceux-ci traquent les fidèles du ou des cultes non acceptés.

Le tourmarque de Sparte (placé sous les ordres du strategos Léon le Crétois) se nomme Léonidas. Bien qu'il ait choisi un nom grec prestigieux qui renvoie à l'histoire de Sparte, Léonidas est un fidèle chrétien. Il n'est pas un cas isolé car bon nombre de spartiates, qu'ils soient d'obédience orthodoxe ou païenne, choisissent un nom spartiate et non grec, pour honorer pleinement leurs ancêtres. Léonidas est un homme fier et courageux, qui a mené ses hommes dans de nombreuses batailles. Il n'a jamais perdu de batailles, et a toujours été victorieux lors de duels d'honneur qu'il pratique de temps à autre avec ses hommes. Il est dans la force de l'âge (40 ans).

Olympie

Ancien centre religieux de la Grèce, Olympie a accueilli durant l'Antiquité les Jeux Olympiques. Les derniers jeux furent célébrés en 393 après J.-C et le site fut déclaré fermé en 426, suite à l'édit de destruction des sites païens donné par Théodose II. Tout fut brisé impitoyablement, et par la suite, les tremblements de terre, les éboulements et les crues des rivières firent le reste.

Les ruines d'Olympie sont un spectacle désolant pour ceux qui vivent à proximité du site.

Deux communautés différentes ont décidé d'y remédier.

La première, des fidèles orthodoxes (environ 150 personnes), a décidé qu'il était temps de finir le travail de destruction commencé sous Théodose II. Ils sont conduits par l'évêque de Pylos, Constantin le Balafré (qui doit son surnom à une blessure de jeunesse suite à une altercation avec un jeune aristocrate, Arintheus Komnenos). Ils ont établi un petit monastère, consacré à la Théotokos Mère de Dieu à proximité des ruines.

La seconde communauté est conduite par un aristocrate de Pylos, le jeune Arintheus Komnenos, qui hait depuis l'enfance l'évêque pour son intransigeance et son intolérance. Forte d'une centaine de personnes, ce groupe a décidé de rester sur le site pour le protéger, pour empêcher sa destruction définitive.

Patras

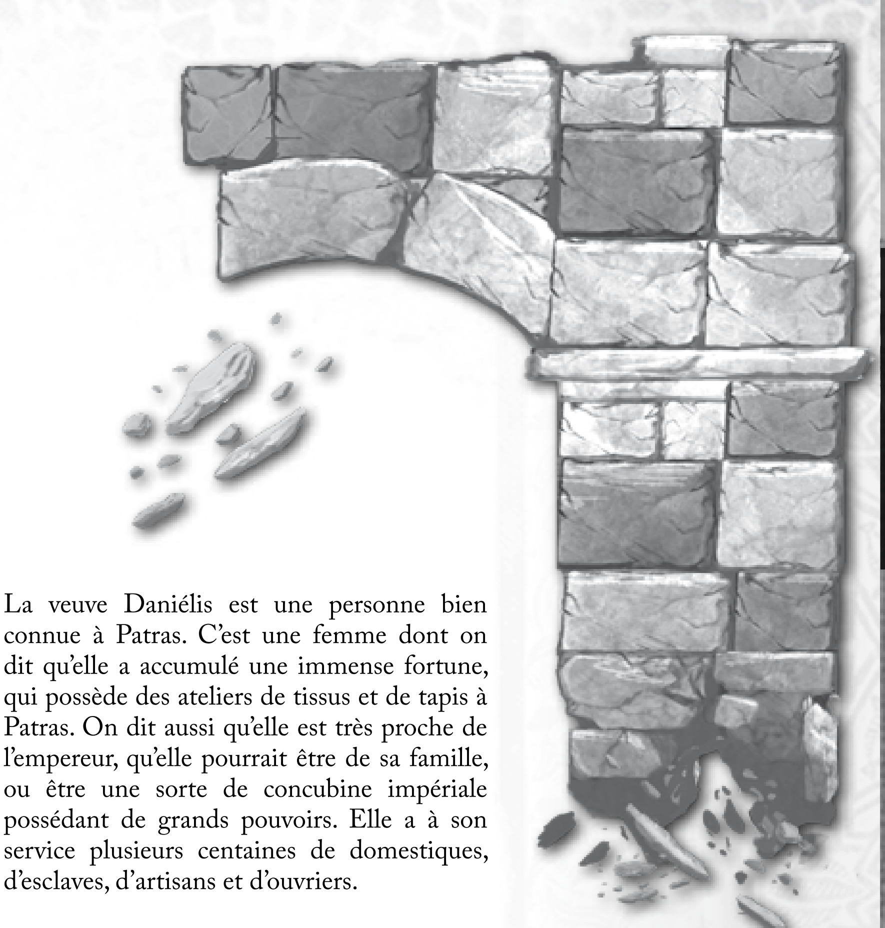
Les premières traces de peuplement dans la région de Patras datent du troisième millénaire avant J.-C, avec le regroupement de trois villages mycéniens (Aroe, Antheia et Mesatis) autour du culte d'Artémis Triclaria. Ce sont les envahisseurs doriens au premier millénaire qui ont fortifié Aroe, le renommant Patras.

À la période classique, la ville devint un port important, puis déclina, sans doute suite à un tremblement de terre au III[e] siècle qui toucha le nord est du Péloponnèse. La ville fut restaurée ensuite et connut une véritable renaissance byzantine.

Selon la tradition chrétienne, Saint André vint à Patras pour prêcher le christianisme durant le règne de Néron, et il y fut crucifié en tant que martyr. Lorsque le christianisme devint la religion officielle de l'empire, Saint André devint le saint patron de la cité, et deux basiliques furent construites en son honneur.

Il y a un peu plus de 60 ans (en 807), les habitants furent à même de repousser un siège conduit par des Slaves. C'était pour tous un miracle de Saint-André, et en remerciements les basiliques furent embellies et le saint encore plus vénéré à Patras. L'empereur Nicéphore I, informé du miracle, astreignit les Slaves vaincus à des redevances au bénéfice de l'église Saint-André de Patras, et ces derniers devinrent rapidement chrétiens.

Aujourd'hui la ville est prospère. Les activités principales des habitants sont l'exploitation vinicole et le travail du byssos (un textile principalement cultivé en Elide). Le byssos, connu de la plupart des peuples orientaux (notamment les Hébreux et les Égyptiens) est vendu à prix d'or, car c'est un tissu de lin très fin.



La veuve Daniélis est une personne bien connue à Patras. C'est une femme dont on dit qu'elle a accumulé une immense fortune, qui possède des ateliers de tissus et de tapis à Patras. On dit aussi qu'elle est très proche de l'empereur, qu'elle pourrait être de sa famille, ou être une sorte de concubine impériale possédant de grands pouvoirs. Elle a à son service plusieurs centaines de domestiques, d'esclaves, d'artisans et d'ouvriers.

Sa proximité avec l'empereur est certaine. Mais étant une personne de grande pudeur, elle ne cherche pas à abuser de ses pouvoirs en s'assurant par exemple un poste à responsabilité à la cour ou en s'affichant auprès des Grands de la capitale. Elle ne se rend que rarement à la capitale, uniquement lorsque l'empereur la demande.

Elle préfère rester « en province ». Elle y mène une vie intense, s'intéresse beaucoup aux arts et à la littérature, en rencontrant différentes personnes de grande culture au Péloponnèse, mais aussi dans les régions adjacentes, comme la Crète ou la Sicile. Elle possède ainsi une villa à Gortyne en Crète, et une autre à Syracuse. Elle se rend de temps à autre à Thessalonique où elle a quelques amis, entre autres l'archevêque Eumathius.

Corfou et les îles ioniennes

Corfou

Corfou est la plus septentrionale des grandes îles de la mer ionienne. C'est une île de plaines, à l'exception de trois chaînes de montagne de hauteur moyenne. Les cours d'eau sont peu nombreux, et en grande partie asséchés à la saison chaude. Le sol, particulièrement fertile, favorise la culture de l'olivier, de la vigne, des agrumes, des céréales et des produits maraîchers. L'île est également un réservoir de sel, non seulement pour le territoire byzantin, mais aussi pour le marché extérieur, orienté vers l'Italie.

L'empereur et la veuve Daniélis

Alors que Basile n'était pas encore empereur mais au service de Théophilitzes en tant que protostrator (chef des écuyers), il se rendit avec son maître à Patras, sur ordre de Michel III. Comme il tomba malade à son arrivée à Patras, il ne se rendit pas à la basilique Saint André en même temps que son maître. Il le fit plus tard, et seul. Le moine qui le reçut lui réserva un accueil royal, digne d'un empereur romain.

Cela étonna tous à Patras, et cela fut porté à la connaissance de la plus riche et la plus noble veuve de Patras, Daniélis, épouse de l'ancien strategos du Péloponnèse. Elle manda le moine pour connaître la raison de son étrange conduite, et celui-ci répondit qu'il n'avait pas accueilli un homme ordinaire, mais celui que Dieu avait choisi et qu'il devait être vénéré pour cela par les hommes.

Comme le maître de Basile repartait pour Constantinople, Basile resta en convalescence à Patras. La bonne et riche Daniélis fit de son mieux pour soigner le malade avec respect et sympathie. Elle lui fit de nombreux présents en or et en objets précieux, et lui donna 300 esclaves (dont 100 eunuques). En échange, elle ne demandait rien d'autre qu'une alliance fraternelle entre lui et son fils Jean. Basile n'agréa pas immédiatement aux faveurs de Daniélis, mais il finit par les accepter en lui promettant la souveraineté du pays s'il arrivait au trône impérial selon la prédiction du moine. Avec les présents de Daniélis, Basile acheta des domaines en Macédoine pour assurer l'avenir de ses parents.

Lorsque Basile devint empereur, il fit venir Daniélis dans la capitale et lui réserva une réception pompeuse. Elle vint, chargée de présents somptueux, entre autres des tissus de lin et de laine, dont certains très fins.



L'île fut pendant plus de quatre siècles menacée par les invasions de tribus barbares - Vandales, Goths, Sarrasins. Elle fut aussi convoitée ardemment par l'Empire carolingien, dans l'objectif de bénéficier d'une tête de pont pour lancer un assaut massif sur la Dalmatie, considérée comme une épine gênante dans le flanc de l'Italie par le pouvoir carolingien (voir la Dalmatie page 130). Ce passé est désormais enterré, l'île et ses habitants vivent en paix depuis une dizaine d'années.

Kerkyra

La capitale de l'île est Kerkyra (également appelée parfois Koryphô). C'est l'une des plus belles et des plus agréables villes de Grèce, sur un site fortifié naturel, car elle dispose de nombreux jardins fleuris étagés. Les nobles byzantins aiment venir à Koryphô et s'y faire construire de luxueuses villas ce qui leur permet pour un temps d'être loin des tumultes des populations slaves de Grèce continentale.

Le promontoire fortifié de la Vieille Citadelle est le centre de la ville byzantine. C'est là que résident le strategos et ses plus proches conseillers, et c'est là aussi qu'a été édifiée la cathédrale de Saint Pierre et Saint Paul, et où se rend régulièrement le strategos (dont la résidence principale se situe toutefois sur l'île de Céphalonie, à Kastron), pour écouter les conseils des religieux et des fidèles.

L'autre monument important de Kerkyra est la basilique de Paléopolis, Hagia Kerkyra. Elle fut consacrée à sainte Kerkyra, la fille du gouverneur romain Cercyllios, qui fut baptisée en 48 avant J.-C et qui subît le martyre ensuite. C'est une basilique à trois nefs, construite au VIIe siècle (c'est en réalité la seconde basilique construite sur le site, car la précédente, érigée par l'évêque Jovien au Ve siècle, a été détruite par les Vandales au VIe siècle). Des processions en l'honneur de sainte Kerkyra ont lieu régulièrement dans les rues de Kerkyra.

Kassiopê

Kassiopê est la seconde ville de l'île. Elle est située au pied du mont Pantocrator, sur l'emplacement d'une ville romaine florissante qui possédait un port, un théâtre et un temple consacré à Jupiter Cassios. Cette cité fut visitée par des personnages illustres, comme Cicéron et Ptolémée, et l'empereur Néron aurait sacrifié à Jupiter et chanté devant son autel.

Aujourd'hui, Kassiopê est un port maritime florissant. Les monuments importants de la ville sont l'église de la Panagia Kassiopitissa et une petite forteresse au-dessus du port. L'église, une basilique à trois nefs, renferme aujourd'hui une icône de la Vierge et du Christ, qui est dite achéiropoiète.

Lors de la fête de l'Assomption, une procession religieuse parcourt les rues de Kassiopê et les petits villages alentour. L'icône de la Vierge et du Christ est montrée. Ensuite, les festivités durent toute la nuit.

La nouvelle Odyssée

Un seul homme est responsable de ce miracle : il se nomme Sphrantes. Natif d'un petit village dans les environs de Kerkyra, Sphrantes mit en déroute avec l'aide de quarante villageois une tentative d'invasion de barbares venus d'Italie. Ce haut fait d'armes, alors même que Sphrantes et ses amis n'étaient même pas armés, et qu'il faisait face à cinquante guerriers bien armés, fît le tour de l'île et vint aux oreilles du strategos de Céphalonie, qui le prît à son service en tant que conseiller militaire.

Il devint son successeur il y a quatre ans, et ce choix fut approuvé par l'empereur Michel III à Constantinople, ou plus exactement par son protégé d'alors, Basile, pas encore empereur. Sphrantes le Rusé dévoila aux habitants de l'île son habileté pour protéger les habitants du mieux qu'il le peut. Il fit plus encore, en mettant en lumière les cultes païens et en les démantelant. Le premier culte qu'il démantela fut un culte de Poséidon. Il fit rétablir la toute puissance des chrétiens à Corfou et dans toutes les autres îles proches.

Nul ne sait exactement qui est véritablement Sphrantes le Rusé. Tous savent qu'il est un soutien indéfectible de l'empereur. Tous connaissent sa haine des cultes païens, et cela enchante particulièrement l'évêque de Corfou, qui observe au jour le jour les agissements d'un futur saint. Tous seraient bien étonnés de savoir que Sphrantes n'est autre qu'Ulysse le voyageur, Ulysse le Rusé, et qu'il suit avec sagesse et retenue une nouvelle Odyssée, un objectif saint : punir tous les dieux grecs de leurs maléfices et les enfermer en un lieu où ils ne pourront plus jamais nuire à l'humanité.



Personne ne sait exactement comment l'icône est apparue au village. Tous parlent d'un miracle, d'une apparition de la Vierge à un vieil ermite vivant au sommet du Mont Pantocrator, et que ce dernier a apporté l'icône aux villageois la veille de sa mort, qui remonte à environ cent ans. La date de la mort de l'ermite n'est pas connue, en revanche son nom l'est (Grégoire), tout comme le lieu où il a été enterré (au sommet du Pantocrator, pour « être au plus près de Dieu ») ou son ancienne demeure. Depuis la mort de l'ermite, il y a eu de nombreuses guérisons inexpliquées, et cela les villageois l'attribuent au pouvoir bienfaiteur de l'ermite.

Il y a quelques mois, un habitant un peu saoul a rapporté qu'il y avait depuis peu quelqu'un habitant dans la maison de l'ermite au sommet de la montagne, et la description qu'il a faite de cette personne est quelque peu confuse : ce n'est pas l'ermite (son visage est bien connu), c'est un inconnu qui dirait s'appeler Néroon, le disciple de Grégoire. Les habitants de Kassiopê sont perplexes, et se demandent s'il y a réellement quelqu'un au sommet du Pantocrator.

Lefkimi
Lefkimi, la plus grande bourgade du sud de l'île, est située dans une région d'oliviers et de vignes qui produisent les meilleurs vins corfiotes. La cité est principalement connue pour accueillir un couvent de femmes, fondé il y a à peine vingt ans. Elles étaient à leur arrivée des étrangères du Péloponnèse, peuvent être des Slaves ou des Grecs avec du sang slave. Elles sont aujourd'hui pleinement intégrées dans la vie de la bourgade (en aidant aux travaux des champs), et tous les habitants de Lefkimi se demandent comment la vie serait sans l'existence de ce couvent.

Céphalonie

L'île, qui fut dans l'Antiquité un grand centre de la civilisation mycénienne (avec notamment la nécropole de Mazarakata), est la plus grande et la plus montagneuse des îles ioniennes. Le plus haut massif de l'île est le Mont Ainos, avec une altitude de 1628 mètres. L'Ainos forme une épine dorsale du sud-est au nord-ouest de l'île. Les sommets du mont sont couverts d'une espèce d'arbre endémique, le sapin de Céphalonie, et il existe plusieurs variétés d'orchidées, dont la violette de Céphalonie (qui se vendent à bons prix dans les marchés des villages).

Dans l'Antiquité, les forets denses du mont Ainos ont fourni la matière première pour la construction de trirèmes, car son bois est léger. Des légendes courent comme quoi Ulysse aurait construit ses bateaux avec le sapin de l'Ainos. Aujourd'hui, le bois est encore utilisé pour la fabrication des navires éclaireurs du strategos.

La capitale de l'île (et du thème de Céphalonie) est Kastron, appelée aussi Hagios Geôrgios

(du nom de son saint protecteur). C'est une ville ceinte de puissantes fortifications, avec au moins une dizaine d'églises (deux d'entre elles sont consacrées à Saint Georges et Saint Théodore), le palais du strategos (arborant en entrée des colonnes ioniennes) et une grand-place, où se déroulent habituellement les processions religieuses et la fête du domptage du cheval sauvage (généralement le premier samedi du printemps).

Cette dernière fête est un événement particulièrement attendu par les habitants de Céphalonie, qui viennent de tous les villages de l'île pour participer aux joutes chevalines. Les participants se doivent de capturer des chevaux sauvages vivant sur l'île, de les dompter pour assurer des prestations de qualité en équitation sur la grand-place de Kastron. Le gagnant de chaque année est désigné par le strategos lui-même et l'évêque de Kastron, Emilianus.

L'autre ville importante de l'île est Sami, un port qui est en liaison directe avec Patras et Ithaque. Comme éléments notables, il y a de belles villas familiales et des ruines d'anciens édifices romains. Dans les environs de Sami se trouvent de très beaux monastères, des grottes (Drogarati, Karavomylos et Melissani, qui fut à la période antique un sanctuaire au dieu Pan), des fleuves souterrains et d'impressionnantes falaises.

Pour l'essentiel, les habitants de Céphalonie sont des éleveurs et des fermiers, qui vont dans les villages pour vendre le produit de leur récolte. Les éleveurs proposent des fromages et du lait de chèvre, tandis que les fermiers vendent vins (rouges et blancs), dont le cépage blanc réputé, le Robola.

Ithaque

Située à l'ouest de la Grèce continentale, Ithaque est constituée de deux presqu'îles reliées entre elles par une étroite bande de terre. L'intérieur de l'île est montagneux : le mont Niritas (784 mètres) au centre, le mont Stefano (648 mètres) au sud et le mont Roussano (520 mètres). Il y pousse des pins et des cyprès. La côte est possède des falaises abruptes et raides alors que la côte ouest est plus basse et verte. Les habitants de l'île pratiquent l'élevage ovin, la pêche, la culture d'oliviers et de la vigne. Les principales villes (ou villages) de l'île sont Vathi et Stavros.

Stavros aurait été construit sur l'emplacement de la capitale d'Ulysse. De nombreux objets datant de la période attendent d'être découverts dans la grotte de Louzos. Il y en aurait également dans la grotte dite des Nymphes (située non loin de Vathi), et c'est là qu'Ulysse aurait caché le trésor des Phéaciens, un peuple mythique appartenant à la race des Géants et dont le roi aurait été Alcinoos.

Zante

Zante (ou Zakinthos) est une île verte, tapissée de pins et d'oliviers, de citronniers et de vignes, et où il fait bon vivre. Zante a deux visages : l'une une vaste plaine agricole ourlée de plages, l'autre à l'ouest avec la chaîne des Vrachionas qui dessine un spectaculaire paysage de falaises blanches, une muraille découpée de criques et de grottes, uniquement accessibles par la mer. Les principaux villages de l'île sont Zakinthos et Maherado.

Paxos

Située au sud de Corfou, Paxos est la plus petite des îles ioniennes. La nature y est d'une rare beauté : pins, oliviers et vignes, côtes abruptes et rocheuses, grottes secrètes, plages dentelées. Ses petits villages sont entourés d'oliviers, de cyprès et de vigne. La capitale de l'île est un petit port, Gaios. Il y a à Gaios une petite communauté de moines, établis au monastère de la Panaghia, et une petite forteresse, construite sur l'île d'Agios Nikolaos, qui défend l'entrée du port. À 2,5 km au sud de Paxos se situe sa voisine Antipaxos, une petite île très verdoyante aux nombreuses grottes.

D'après la mythologie grecque, Poséidon a séparé Paxos de Corfou avec son trident afin d'y créer un nid d'amour pour lui-même et son épouse Amphitrite. Aujourd'hui, un petit culte de Poséidon s'est établi dans certaines de ces grottes secrètes pour rendre hommage au dieu. Ils ne sont pas très nombreux (à peine une vingtaine sur 3 000 habitants dans l'île).

Lefkáda

Séparée du continent par un petit détroit de 25 mètres de large, Lefkáda est l'île grecque la plus proche du continent et la plus aisément accessible. Ses sommets culminent à plus de 1 000 mètres (dont le mont Stavrota à 1 158 mètres). Ses nombreuses forêts de pins, ses oliveraies et vignobles en font une terre très verdoyante. Lefkáda possède de magnifiques plages de sable aux eaux turquoise, essentiellement sur sa cote Ouest. Les villes principales sont Lefkáda et Nydri. Les principales activités de l'île sont l'agriculture (huile et vin) et l'élevage.

L'île de Crète

La Crète, la plus grande des îles grecques, est située au carrefour des routes maritimes qui unissent l'Occident au bassin oriental de la Méditerranée et la mer Égée à l'Égypte. L'île est bercée par un climat méditerranéen : l'été est chaud et sec, alors que l'hiver est plutôt doux. La Crète est florissante grâce à ses richesses naturelles, surtout le cuivre, les mines de sel, le fer, le plomb, l'étain, ainsi que grâce à la production agricole, principalement le blé.

Trois massifs montagneux dominent l'île : les Lefká Óri (2 453 m) ou montagnes Blanches à l'ouest, le massif du mont Ida (2 456 m) au centre et le massif du Mont Dikti (2 148 m) à l'est. Dans les montagnes, se trouvent de nombreuses grottes et vallées cachées, mais également un grand nombre de grottes et de galeries souterraines. À l'est de la Crète, s'étendent les hauts plateaux de Lassithi, une région montagneuse avec de nombreuses fermes éparses.

Elle possède le plus ancien sanctuaire préchrétien de toute la Grèce - Cnossos.



Cnossos et les vestiges minoens

Capitale de la Crète lors de la période minoenne, la cité abritait le palais du roi Minos, le plus important des palais minoens, le centre de la civilisation minoenne (il existe sur l'île d'autres ruines, certaines connues, d'autres attendant encore d'être découverts). Nul ne sait ce qui a mis fin à cette civilisation : peut-être une conséquence du tremblement de terre sur l'île de Théra (parfois aussi appelé Santorin), vers 1500 avant J.-C ?

Aujourd'hui, Cnossos n'est connue que parce que c'est un centre important de vie et le siège d'un évêché, avec trois églises principales. La ville compte environ 3 000 habitants. L'ancien port de la ville, Héraklion, est beaucoup plus important pour la Crète : car c'est là que transitent les marchands pour la Grèce, la Carthagie et la Libye.

Même si plus de deux millénaires se sont écoulés depuis la chute de la civilisation minoenne, personne n'a oublié la légende de Thésée et du Minotaure. Thésée était un héros grec, et le Minotaure était le fruit des amours entre la reine Pasiphaé et un taureau blanc, envoyé par le dieu Poséidon. Le roi Minos, honteux et craignant que le peuple ne découvrît ce monstre, confia à Dédale la construction d'un labyrinthe, dans lequel il le fit enfermer. Chaque année, sept jeunes hommes et sept jeunes femmes lui étaient envoyés dans le labyrinthe : il les chassait pour les dévorer.

Thésée, le fils du roi d'Athènes, entendit parler de ces agissements, et voulut y mettre fin. Avec l'aide d'Ariane, il se mêla aux victimes. Il s'introduisit au cœur du labyrinthe pour y affronter le Minotaure. Le combat fut terrible, mais le fils du roi finit par tuer le Minotaure. Grâce au fil qu'Ariane lui avait transmis, il put revenir sans encombre, et la domination terrible du Minotaure prit fin.

Aujourd'hui, nul ne sait où se trouve le labyrinthe construit par Dédale. En revanche, les ruines du palais du roi Minos, à Cnossos, sont bien connues. Mais personne n'ose entrer au cœur du palais, qui dit-on serait habité par les fantômes des anciens minoens. Personne, malgré les appels des religieux crétois, n'ose raser le palais, car il craint de se retrouver confronté avec le Minotaure ou toute autre créature qui aurait été enfermée avec elle.

Les multiples pièces du palais sont groupées autour d'une cour centrale. De nombreux couloirs, sans plan apparent, les relient, donnant l'impression d'un labyrinthe. On compte plus de 800 chambres, réparties sur plusieurs étages. Parmi les pièces les plus importantes, on compte le corridor des processions (avec des fresques représentant plus de 800 personnages - hommes, femmes, musiciens, porteurs d'offrandes, prêtres et prêtresses), des salles d'apparat, la salle du trône (avec une fresque monumentale de griffons), le sanctuaire avec ses cinq colonnes en façade, le mégaron du roi (où le roi donnait audience) et les appartements de la Reine (voir le plan du palais de Cnossos dans *Terra Chthuliana* page 65).

De multiples fresques peuvent être vues dans le palais : les taureaux sont fréquemment représentés, mais on voit également des dauphins, des griffons. Il y a aussi des personnages uniques : un prince aux fleurs de lys (peut être des prédécesseurs du roi Minos ?), une danseuse aux cheveux flottants ou encore un singe cueilleur de safran. Il y a de nombreux objets étranges dans les pièces, comme d'innombrables cuves en argile de la taille d'un homme, encore scellées.

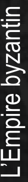
Nul ne sait précisément s'il fait véritablement un avec le labyrinthe de la légende. Beaucoup le pensent effectivement, car les rares personnes qui se sont aventurées dans les ruines ne sont jamais revenues…

Le mystère n'est jamais loin en Crète. Il y a bien sûr le labyrinthe du roi Minos, mais aussi les nombreuses nécropoles minoennes (où sont peut-être enterrés les puissants de l'époque, des proches des rois minoens). Qui sait ce que contient ces nécropoles, peut être les rois de l'ancienne Crète n'attendent que d'être réveillés pour à nouveau régner sur leurs semblables, et faire honorer de nouveau les anciens cultes.

De nombreux objets étranges sont dissimulés en Crète. Le plus connu d'entre eux n'est autre que la Toison d'Or, dont le pouvoir le plus manifeste selon la mythologie est d'accorder à son porteur l'immortalité. En réalité, la toison serait un présent accordé à ses fidèles par le chevreau Shub-Niggurath. Ce présent est loin d'être ignoré de nos jours.

Une bande de paysans dégénérés qui élèvent des chèvres, vivant non loin de Cnossos, cherche à remettre la main sur la Toison. Pour y parvenir, ils sacrifient des chèvres (sur un bûcher) et des voyageurs (en les lâchant dans le Labyrinthe), où ils finissent par être tués par les sinistres occupants du Labyrinthe : le Minotaure en premier lieu, mais aussi des hommes et femmes à tête de chèvre (peut être est-ce tout simplement les enfants du Minotaure ?).

Le labyrinthe se confond avec le palais. Ses entrées, toujours étroites et piégées, sont toujours masquées. Il y a un vaste réseau de galeries inextricables, des grottes, et cela est beaucoup plus redoutable que tout ce que la légende pouvait le laisser supposer (de par





Le disque de Phaistos recèle de nombreux mystères

ses sinistres occupants). Le labyrinthe est un lieu plein de danger, où il est très rare de sortir vivant, tant ses occupants sont pleins de haine contre l'Homme, peut-être parce qu'ils ont été laissés face à leur triste sort devant le Minotaure ?

À Phaistos se trouve un autre palais remontant à l'antiquité minoenne. C'est dans un quartier d'habitations et d'ateliers qu'a été caché un disque en argile avec des symboles étranges. Le sens de ces symboles est inconnu : on ignore s'il s'agit de hiéroglyphes, d'inscriptions, de chiffres, ou d'un calendrier.

Il y a enfin de nombreuses inscriptions, différents symboles et hiéroglyphes en Linéaire A, l'écriture des Minoens. Si de nos jours cette écriture reste totalement indéchiffrée, peut être n'est ce pas le cas du temps de Byzance ? Peut-être existe-t-il encore quelques vieux érudits, qui connaissent quelques bribes de l'ancien langage, ce qui pourrait permettre aux investigateurs de découvrir le passé secret de l'île ?

Gortyne

La ville a été fondée entre le XIe et le VIIIe siècle avant J.-C, autour d'une acropole fortifiée, mais il y a eu une occupation minoenne prospère bien avant cela. Le sanctuaire officiel de la ville est d'abord consacré à Athéna, puis plus tard, un autre temple est construit à Apollon Pythien, qui devient progressivement le nouveau sanctuaire de la ville. Elle fut de grande importance dès le VIIe siècle et rivalisa avec la ville voisine de Cnossos.

Sous la domination romaine, dix chrétiens furent torturés et décapités à Gortyne en 250. Ce qui donna le nom au village le plus important situé dans les environs de Gortyne, Agii Déka (les dix saints). Le martyre de ces chrétiens est toujours fêté à Gortyne chaque 23 décembre.

Aujourd'hui, Gortyne est le chef-lieu du thème de Crète. La ville est fortifiée. Outre le palais du strategos (soit l'ancienne acropole), la ville compte un odéon (qui a été restauré sous Justinien, et où l'on peut voir les « Lois de Gortyne », une collection d'épigraphes grecques codifiant les droits du citoyen à l'époque dorique), un théâtre et la basilique d'Agios Titos (nommé ainsi en l'honneur de Tite, disciple de Saint Paul et premier évêque de l'île au I^e siècle), une basilique à coupole avec trois absides. L'intérieur de la basilique renferme de magnifiques fresques représentant le saint évangéliser les Crétois et dans la crypte, ses reliques.

Les Cultes des Anciens Minoens

Le principal culte minoen fut celui du taureau. Mais il n'a jamais été le seul, même si c'était le plus connu. Les Grands Anciens Cthugha, Othuum (le grand titan sous l'eau) et Shub-Niggurath (la chèvre noire des bois aux mille chevreaux) ont eux aussi eu leurs adorateurs aux temps minoens.

Le culte des Naurdaks était particulièrement important à la cour des rois minoens. Il vit le jour sous les Sumériens et qui fut adopté en Crète, sous l'influence des grands prêtres successifs. Ils étaient « les porteurs de feu », et vouaient un culte à Cthugha, le Grand Ancien décrit comme la flamme vivante de l'ombre de la Fomalhaut. Ce fut les Naurdaks qui creusèrent un labyrinthe imposant sous la direction de leur Grand Prêtre Ainos Aiglos. Une fois cela effectué, le Grand Prêtre entonna un rituel à Cthugha, et attira, captura un être chaotique des abîmes noirs du cosmos. En raison de sa force incontrôlée, le Grand Prêtre fut forcé de bannir cette abomination pour toujours dans le labyrinthe. Cette abomination est « la flamme vivante d'un noir profond », le résultat terrifiant d'une invocation de Cthugha ratée (voir le *Malleus Monstrorum* pages 142 et 143).

Aujourd'hui, le culte dédié à ces divinités est toujours actif, et particulièrement dans les villages les plus reculés de l'île, même si les formules magiques et les rituels puissants sont tombés depuis longtemps dans l'oubli. Les cultistes font un pèlerinage mensuel vers les volcans éteints du mont Ida. Les participants gravissent la montagne vêtus d'habits teints en rouge, avec des torches flamboyantes, entonnant d'anciens chants dont la signification est depuis longtemps oubliée de la plupart d'entre eux. Ils exécutent des danses rituelles, entraînant souvent des automutilations et des brûlures lorsqu'ils se déplacent dans les flammes dans un état de transe. Par suite de ces rites initiatiques (les baptêmes du feu), certains habitants semblent être devenus résistants au feu. Un très petit nombre d'élus peuvent même enflammer des objets et même des personnes, par la seule force de leur volonté. Ceux-là sont considérés comme touchés par le dieu, et sont bénis par le feu.



Les îles de la mer Égée

Seuls les navigateurs les plus expérimentés peuvent s'aventurer sans risques dans les pièges de la multitude d'îles et d'îlots de la mer Égée. Les nombreux écueils dissimulés par les flots ainsi que la piraterie omniprésente sont la cause de la mortalité élevée des marins byzantins.

La plus grande partie des îles de l'empire est intégrée aux territoires maritimes de la mer Égée et des Kibbyrhéotes.

Le thème de la mer Egée, fondé vers 842-843, englobe l'aire insulaire suivante : des îles nord égéennes (Imbros, Lemnos et Tenedos), Lesbos, Chios, les Cyclades et les Sporades. La capitale du thème est Mitylène sur l'île de Lesbos. Le strategos a pour résidences des palais à Constantinople, Mitylène et Chios.

L'île de Rhodes et les principales îles micrasiatiques sont rattachées au thème des Kibbyrhéotes dont la capitale est Samos (voir l'Asie Mineure page 78).

Des îles sont rattachées aux thèmes continentaux : l'Eubée dépend du strategos de l'Hellade, il a pour second un archonte, qui s'occupe des fournitures navales et militaires. Les îles saroniques dépendent du thème du Péloponnèse, excepté Salamine, qui est sous la juridiction administrative et militaire de l'Hellade.

Les Cyclades sont partagées entre le thème de l'Hellade (appartenance administrative) et celui de la mer Egée (appartenance militaire). Les îles de Thasos et de Samothrace dépendent du thème de Macédoine.

Les îles nord égéennes

Imbros et Tenedos, situées à l'entrée du détroit de l'Hellespont (donnant sur Constantinople), contrôlent l'accès de celui-ci. Imbros fournit une importante ligne de défense face aux Arabes, en témoigne les forteresses qui y ont été édifiées depuis le règne de l'empereur Héraclius (le Kastro dans le nord est de l'île, Imbros au centre). Il existe environ une vingtaine de petits villages, répartis sur toute l'île. Leurs habitants confectionnent des vêtements en laine de mouton, qui se vendent sur les marchés de Constantinople et de Thessalonique.

Tenedos est beaucoup plus petite, mais toute aussi importante : plusieurs greniers à blé y ont été installés sur ordre de l'empereur Justinien. Lorsque les navires chargés de blé venant d'Alexandrie ne peuvent pas poursuivre jusqu'à Constantinople (lorsque le vent n'est pas favorable), le déchargement a lieu à Ténédos. Cela permet à ces navires de revenir chargés une seconde, voire une troisième fois avant l'hiver. Lorsque le vent dans le détroit est de nouveau favorable, d'autres navires effectuent le voyage entre Tenedos et Constantinople. Ainsi, le grain convoyé à Constantinople peut être intégralement consommé (alors qu'avant, plusieurs chargements de blé y arrivaient pourris).

Thasos, la plus grande des îles de la mer Egée, est divisée par une importante chaîne de montagne orientée nord-ouest / sud-est, l'Hypsarion. Des gisements d'or, d'argent, de cuivre, de fer, de plomb et de marbre furent exploités dans l'Antiquité, et le sont encore

De la difficulté des classifications des îles de la mer Égée

Selon les auteurs byzantins, les îles de la mer Égée sont divisées en six groupes qui se recoupent souvent :

- les Cyclades : Amorgos, Andros, Délos (le centre des Cyclades), Ios, Kéos, Kythnos, Lemnos, Milos, Mykonos, Naxos, Nisyros, Paros, Rèneia, Sériphos, Siphnos, Syros, Tinos, Skyros, Théra (ou Santorin) et Thérasia

- les Sporades : Astypalaia, Chios, Donousia (un îlot près de Rhodes), Kimolos, Léros, Lemnos, Lesbos (également appelée Mitylène), Milos, Nisyros, Nikasia (un petit îlot près de Naxos), Patmos, Théra et Tinos.

- les îles dites d'Europe : Eubée, Imbros, Skyros, Lemnos, Peparithos, Thasos et Samothrace (dite également Samos de Thrace)

- les Eolides : Lesbos, Tenedos

- les Ionides : Chios et Samos

- les îles Saroniques : Angistri, Égine, Hydra, Kalauria (Poros), Salamine, Spetses

L'ensemble cycladique à l'époque byzantine ne correspond plus à la définition antique. Sous l'ensemble Cyclades, il faut entendre d'une part les îles dites Cyclades au XXIe siècle, une partie des Sporades du XXIe siècle (dont Skyros) et des îles micrasiatiques (telles Lemnos, Lesbos et Nisyros). Les Cyclades sont souvent désignées dans les sources byzantines comme Douze Iles, qu'il ne faut pas confondre avec l'actuel Dodécanèse (dont Kôs et Rhodes).

L'ensemble des Sporades englobe des îles appelées Cyclades comme Milos, Tinos, Théra Lemnos ou Lesbos (Mitylène). Les auteurs byzantins définissent parfois les Sporades comme Cyclades.

Pour simplifier le jeu dans les îles de la mer Égée, les terminologies du XXIe siècle (îles nord égéennes, Cyclades, Sporades, îles saroniques, îles du Dodécanèse) seront utilisées.

aujourd'hui. L'île étant couverte de forêts (chênes, pins, châtaigniers, arbres de Judée, platanes d'Orient, plantes du maquis), le bois est une des principales ressources de l'île. Enfin, le vin thasien est très apprécié et exporté, notamment à Antioche et Constantinople.

La majeure partie de l'île de Samothrace est montagneuse (le plus haut sommet de l'île est le Mont Saros, 1 600 mètres d'altitude). Comme ses proches voisines, elle jouit d'un climat méditerranéen, avec des hivers doux et pluvieux, des étés frais. Il y a beaucoup de forêts et de vastes régions de pâturages : on y cultive surtout des oliviers.

La ville la plus importante de l'île est Samothrace, elle est constituée d'un kastron et un d'un large port, où stationne un tiers de la flotte du thème de Macédoine, soit environ 10 dromons et 20 navires légers (Les deux autres tiers de la flotte du thème sont stationnés à Kavala et Maroneia).

Dans l'Antiquité, l'île était célèbre dans l'ensemble du monde grec pour son sanctuaire des Grands Dieux (les Cabires). Edifié à l'ouest des remparts de la cité de Samothrace, il en était totalement indépendant : il était d'usage d'accueillir des ambassadeurs de la cité au sanctuaire lors des fêtes. Son culte à mystères était aussi renommé que celui des mystères d'Éleusis. Aujourd'hui, comme cela est aussi le cas à Thessalonique, le culte des Cabires est de nouveau secrètement pratiqué (voir le culte des Cabires page 102).

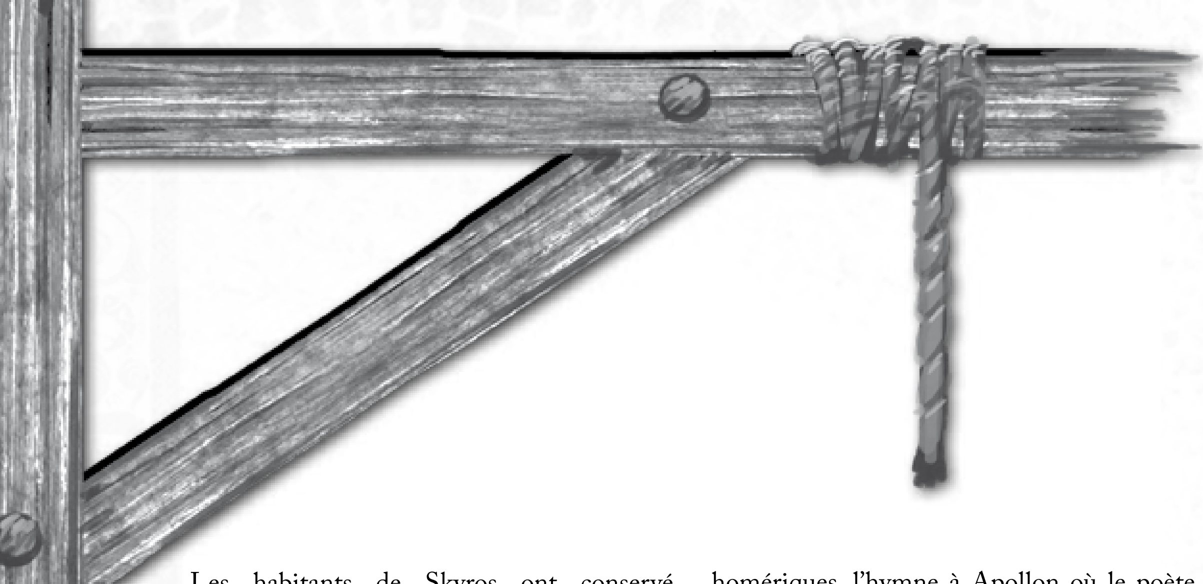
Lemnos est une île volcanique. Dans l'Antiquité, le dieu du feu Héphaïstos y était particulièrement vénéré. L'île est verte et luxuriante. Ses habitants, principalement des fermiers, cultivent des olives, des fruits et du blé, et produisent du miel. L'île, très fertile, est considérée comme l'un des greniers de Constantinople (avec Chios, Chypre et Lesbos). Le port et principal village de l'île est Myrina. Le commerce avec le continent se fait à partir de ce port.

Les Sporades

Les îles Sporades sont un ensemble d'îles de la mer Égée. Elles tirent leur nom de l'adjectif sporas (au génitif sporados) qui signifie en grec ancien « épars, disséminé ». Le nombre des îles englobées sous ce terme a varié au cours de l'histoire et selon les géographes.

Les cinq îles des Sporades - Alonesos, Skiathos, Skópelos, Skyros et Pelagonesos - furent d'abord habitées par les Thraces, suivis par les Crétois, les Mycéniens et les Athéniens. Le christianisme s'implanta dès le IIe siècle. À la période byzantine, les îles furent (et sont encore) une des destinations d'exil de personnalités gênantes. Leurs descendants constituent la majeure partie de l'aristocratie locale.

L'île la plus importante de l'archipel est Skyros. Elle est en grande partie montagneuse, surtout au sud-ouest où se trouvent les monts Kochylas (792 mètres), Koumari, Piriones et Fanoftis. Le climat de l'île est caractérisé par des étés frais et des hivers doux avec peu de pluies et une température annuelle moyenne de 20°C. Sa capitale est Chôra, construite de manière astucieuse au creux d'un rocher abrupt qui surplombe la mer.



Les habitants de Skyros ont conservé les coutumes qui étaient les leurs durant l'Antiquité. Ils s'adonnent volontiers à l'artisanat du bois et de la broderie et revêtent parfois (surtout lors de fêtes) des costumes colorés de lin ou de laine. Leurs ancêtres célébraient autrefois les dieux Pan et Dionysos, en accrochant des clochettes sur leurs vêtements. Leurs descendants perpétuent ces fêtes, mais cette fois en l'honneur des saints locaux.

Sur toutes les îles de l'archipel, il existe de nombreux petits monastères. C'est plus particulièrement le cas à Skópelos : on compte plus de 200 monastères disséminés un peu partout, et un grand nombre d'églises. Cette multitude de fondations d'établissements religieux s'explique par le fait que Skópelos a été la destination principale des exilés de l'Empire byzantin dans l'archipel.

Skópelos est une île montagneuse dont le climat se caractérise par des hivers doux et pluvieux, des étés chauds et ensoleillés. La capitale de l'île se nomme également Skópelos : un petit village avec ses allées tortueuses et montantes, ses maisons blanches et ses toits en tuiles grises ou rouges. On sent dans les ruelles l'odeur de l'encens se mêler à celle du jasmin.

Chios

Située non loin des côtes d'Asie Mineure, l'île est aride et montagneuse. Ses plus hauts sommets sont le mont Pellinaion (1 297 mètres) et le mont Epos (1 188 mètres). Chios est l'île du mastic, des jasmins aux parfums enivrants, des jardins et des orangeraies. L'arbre à mastic est la richesse de l'île. La résine qui est extraite du mastic est utilisée comme arôme en pâtisserie et en distillerie. Les parties est et sud-est de l'île sont particulièrement propices à la culture du coton, des fruits, des mûriers, des oliviers et des figuiers.

L'île est réputée pour être le lieu de naissance d'Homère. Cette tradition prend sa source dans le vers 172 de l'un des Hymnes homériques, l'hymne à Apollon où le poète dit de lui-même : « c'est un aveugle, qui réside à Chios la rocailleuse ». Depuis le VIe siècle avant J.-C, Chios abrite ainsi la « confrérie des Homérides », un groupe d'artistes qui prétendent descendre spirituellement du Poète. Cette confrérie est encore active aujourd'hui, regroupe une centaine de fidèles qui vénèrent et Apollon et le Poète.

Le port principal de l'île est Chios. Citadelle fortifiée, Chios est une ville aux parfums grecs et orientaux qui séduit avec son marché haut en couleur (où est proposé mastic et vin local, réputé dans toute la Méditerranée), ses nombreuses églises et ses places ombragées. Il y a une importante communauté juive, ceux-ci s'occupent principalement de l'exportation du mastic vers l'Égypte. Chios dispose aussi d'un important arsenal militaire.

L'arsenal est dirigé par le protospathaire Constantin de Bithynie. Il est l'homme de confiance du strategos de Lesbos, Michel Rhegio, et le garant de la sécurité de Chios et de sa proche région. Il dispose d'une force militaire permanente de 500 soldats. Il porte particulièrement attention aux débordements que pourraient causer les Homérides : il en a déjà arrêté cinq, totalement ivres, qui portaient des insultes au basileus, le clamant inférieur au Poète. Ceux-ci ne vont pas tarder à être transférés à Lesbos, où ils seront jugés par le strategos lui-même.

Le reste de l'île se compose de nombreux petits villages (généralement peu peuplés), situés principalement sur les hauteurs.

Lesbos

L'île est appelée Lesbos ou Mitylène, du nom de sa capitale. Elle est montagneuse. Deux hauts sommets dominent au nord et au centre : le mont Lepetymnos (968 mètres) et le mont Olympe (967 mètres). Son origine volcanique se manifeste par la présence de nombreuses sources chaudes. Elle compte deux vastes baies intérieures, le golfe de Gera au sud-est et le golfe de Kalloni au sud-ouest.

L'île est verdoyante, justifiant pleinement son surnom d'île émeraude. Elle est couverte à moitié de forêts, composées de pins, de châtaigniers et de chênes (il y a aussi pour les cultures des myriades d'oliviers et d'arbres fruitiers). Le reste est occupé par des broussailles, des garrigues et des paysages urbains. Dans la partie ouest de l'île se trouve une grande forêt pétrifiée de séquoias.

Si par le passé Lesbos fut troublée par les invasions (principalement de pirates arabes) et par les cultes hérétiques, aujourd'hui l'île est en paix. Suffisamment proche de Constantinople, elle est régulièrement visitée par les hauts dignitaires byzantins, qu'ils soient aristocrates ou religieux. Ils s'établissent dans de luxueuses villas, ou fondent d'importants monastères.

Commercialement, les habitants de Lesbos sont en relation avec l'Égypte, le Proche Orient et Constantinople (où est exportée une grande part de la production alimentaire de l'île). Le vin de Lesbos est très réputé, tout comme l'est le marbre bleu, utilisé pour ornementer de nombreuses basiliques d'Asie Mineure.

Les villes les plus importantes sont Mitylène, Methymna, Agiasos et Eresos. Il existe de nombreux villages, surtout dans la partie est.

Mitylène est édifiée autour de l'ancienne acropole (ou kastron), qui fut dans l'Antiquité le sanctuaire de la déesse mère Déméter. La ville s'étend sur trois kilomètres le long de la côte, et est dotée de murailles. Elle compte au moins une vingtaine d'églises (dont la basilique de la Sainte Mère de Dieu au sommet de l'acropole et les églises Hagia Théodora et Hagios Syméon) et trois monastères, dont le monastère Sainte Théodora, où mourut l'impératrice Irène. Le palais du strategos, une ancienne villa romaine, jouxte ce dernier monastère.

Mitylène est une base navale importante - une flotte de huit dromons et de dix navires rapides y réside en permanence. Le strategos, Michel Rhegio (un eunuque), est un homme fier et orgueilleux, qui s'est donné pour mission de mettre au pas les pirates qui écument les Cyclades. C'est pourquoi il est vu fréquemment avec son état-major dans les îles importantes.

Le monastère de la Théotokos, situé dans les environs de Mitylène, est un haut lieu de pèlerinage. C'est là qu'ont été enterrés les trois saints les plus vénérés à Lesbos, trois frères qui ont vécu au moment du second conflit iconoclaste : David, Georgios et Syméon. Aucun document ne permet de connaître leurs dates exactes de naissance. Il est très rare de ne pas trouver à Lesbos une personne qui ne connaisse pas au moins un fait (réel ou imaginé) les concernant.

L'impératrice Irène

Femme de l'empereur Léon IV (775-780), Irène gouverna au nom de son fils Constantin VI (780-792), puis partagea le trône avec lui (792-795), et enfin régna seule (797-802). Déposée par Nicéphore I, elle fut d'abord conduite dans l'île de Prinkipo (Îles aux Princes), dans un monastère qu'elle avait fondée.

Craignant que des sympathisants ne la rappellent au pouvoir, et pensant qu'elle complotait avec Aetios, le strategos des Anatoliques, elle fut bannie à Lesbos, qu'elle y soit gardée et qu'elle ne puisse recevoir aucun visiteur. Cela arriva en novembre 802, un mois après le couronnement de l'empereur Nicéphore. Elle mourut le 9 août 803, et son corps fut transféré à Prinkipo pour y être enterré.

Les Cyclades

Les Cyclades forment un ensemble de 220 îles plus ou moins grandes, dont seulement une trentaine est habitée. Pour les anciens grecs, elles formaient un cercle autour de l'île sacrée de Délos (où restent les ruines du sanctuaire d'Apollon). Les îles s'égrènent au cœur de la mer Égée dans un triangle ouest-est-sud. Ces îles, à de rares exceptions près, sont caractérisées par un sol aride et rocailleux, un manque sensible d'eau, une végétation pauvre, des rivages incomparablement beaux, une mer transparente et les meltèmes, ces vents étésiens tonifiants. Des pirates, venus du Péloponnèse, menace parfois la tranquillité de ces îles.

Andros
Située entre l'Eubée et Tinos, c'est l'île la plus septentrionale de l'archipel, et aussi l'une des plus vastes. Elle est relativement fertile et boisée comparativement à ses voisines et possède de nombreuses sources. L'île compte de nombreux villages, dont sa capitale, Messaria.

Dans l'Antiquité, Andros était réputée pour son vin : l'île était consacrée à Dionysos. Si un culte est rendu à l'ancien dieu, ses fidèles se font particulièrement discrets, ou ont peut-être quitté définitivement l'île. Elle l'est toujours. Sa richesse naturelle est le marbre, comme Naxos et Paros.

L'île est principalement connue pour le monastère du Zoodochos Pighi (" la source de la vie "), un haut lieu du savoir. C'est le plus grand de toutes les Cyclades. Au début du IXe siècle, le jeune Léon le Mathématicien y est venu : il voulait s'instruire auprès d'un savant moine et y chercher des livres introuvables dans la capitale.

Délos
Dans l'Antiquité, Délos était une île sacrée : selon la légende, c'était là que naquirent Apollon et sa sœur Artémis. Sanctuaire panhéllenique politique et religieux comparable à Olympie et Delphes, il était formellement interdit de mourir sur l'île, ou même d'avoir un chien.

Les Saints de Lesbos

David

David consacra sa vie entière au Seigneur. Étant encore très jeune, il reçut une vision de Saint Antoine, l'appelant à quitter sa famille vivant à Mytilène et de rejoindre le Mont Ida en Troade, pour se préparer à servir Dieu. Là, il vécut pendant de longues années en ermite dans une caverne, ne se nourrissant que très chichement. Après avoir atteint la perfection spirituelle, il put revêtir l'habit monastique. Il construisit, après avoir reçu une nouvelle vision (d'une magnifique église remplie de prêtres, de moines et de nonnes), un monastère consacré aux martyrs Kyrikos et Ioulitta.

Dix années après la fondation du monastère, il reçut la visite de sa vieille mère et de son jeune frère cadet, Syméon. David les traita avec le plus profond respect. Pleine de joie, sa mère lui confia Syméon, pour qu'il lui apprenne les exercices ascétiques qui feraient de lui un moine. Ce dernier le devint à vingt-deux ans. Deux ans après, David convoqua son frère pour lui révéler qu'il rejoindrait le Seigneur d'ici à trois jours. Il lui confia son souhait de voir son frère revenir à Lesbos, et c'est ce qu'il fit.

Syméon

Arrivé au Mont Ida pour rencontrer son frère David, il fut pris en charge par ce dernier qui assura son éducation religieuse. Il devint un moine à l'âge de vingt-deux ans. Deux années après, après la mort de son frère, il quitta le mont Ida, comme il l'avait promis à son frère, pour rejoindre Mitylène. Il alla au monastère de la Theotokos, et fut rejoint par son autre frère Georgios, qui le servait comme assistant. Une nuit, Georgios revint gravement blessé, suite à son combat contre un démon, et il le soigna miraculeusement.

Suite au rétablissement de la persécution iconoclaste, Syméon dut quitter son monastère. Il y eut de nombreux actes de violence contre la communauté (des incendies), il fut transféré sur un petit îlot à l'embouchure du golfe de Gera, non loin de l'église Hagios Isodoros. Il n'y resta pas longtemps, car bientôt il fut condamné à l'exil, avec sept de ses disciples. Il se rendit dans une petite île inhabitée, appelée Lagousai, située dans le thème des Thracésiens.

Ayant été appelé à Constantinople quelques années plus tard, il fut menacé d'être jeté en prison, mais il échappa à ce sort peu enviable : il dut son salut à l'impératrice Théodora qui s'opposa aux projets de l'empereur Théophile et du patriarche Ioannes Grammatikos. Il fut à la place exilé dans une autre île, l'île d'Aphousia, où notamment il mît en fuite des démons, et où il construisît un petit monastère consacré à la Theotokos.

La nuit où l'empereur Théophile mourût, il le vit en rêves, l'implorant avec ces mots : « Oh moine, aide-moi ! » Il reçut peu après une lettre de l'impératrice, qui le convoquait à Constantinople. Là, avec le futur patriarche Méthodius, l'impératrice Théodora leur confia sa décision de restaurer la vénération des icônes et sa requête de ne pas condamner pour anathème son époux. Et cela fut fait.

Il fut nommé syncelle du nouveau patriarche, Methodius, et abbé du monastère de Saint Serge et Bacchus. Il retourna néanmoins à Mitylène avec son frère Georgios, où une multitude de personnes les attendaient, à l'occasion de la fête de naissance de la Theotokos (8 septembre). Syméon mourut l'année suivante, au grand désespoir de son frère Georgios. Sur son lit de mort, il l'encouragea à protéger les fidèles et à les éloigner des hérésies.

Georgios

Georgios a été quant à lui tonsuré par son jeune frère Syméon et ordonné prêtre. Il servit son frère comme assistant. Une nuit, alors qu'il revenait au Monastère par le Grand Pont qui relie le kastron de Mytilène aux terres, il fut violemment attaqué par un Démon. De par sa foi en Dieu, Georgios réussit à s'en défaire : le passage devint sûr pour tous, car le démon avait été tué.

Peu après le rétablissement de la persécution iconoclaste par l'empereur Léon V (en 813), Syméon dut quitter l'île, et Georgios fut contraint de quitter le monastère iconophile où il vivait, pour rejoindre avec ses moines un petit village nommé Myrsinas. C'est là qu'il réalisa ses premiers miracles : il reçut une lettre d'un notable du thème des Thracésiens, ce dernier listait tous ses péchés, et il demandait au saint de prier pour son pardon.

Georgios, s'estimant indigne d'une telle tâche, retourna la lettre au bout d'une vingtaine de jours, le sceau toujours intact. Lorsque le notable ouvrit la lettre, il eut la surprise de voir une feuille de papier entièrement blanche. Ce premier miracle fut suivi par d'autres, par des guérisons miraculeuses. Et cela continua durant toute sa vie.

À la mort de l'empereur Théophile en 843, il fut appelé avec son frère Syméon à rejoindre Constantinople. Là, avec le futur patriarche Méthodius, l'impératrice Théodora leur confia sa décision de restaurer la vénération des icônes et sa requête de ne pas condamner pour anathème son époux. Et cela fut fait.

Il fut ensuite proposé à Georgios l'épiscopat de Mytilène. Le saint homme répliqua qu'il se devait de refuser, comme il avait déjà refusé l'épiscopat d'Éphèse. Il s'estimait peu éduqué, et il pensait de plus que son île natale ne pourrait pas payer les taxes à l'État.

Faisant preuve de générosité, l'impératrice ordonna alors que l'île soit exemptée de taxes tant qu'il vivrait, et lui fournît en plus une fortune en nomismata et en biens divers.

Après un an, Georgios enterra son frère Syméon. Il le suivit dans la tombe un an plus tard. Il mourut le jour du Samedi Saint, et de nombreux miracles se produisirent ce jour-là.



Aujourd'hui, l'île est chrétienne depuis le IVe siècle mais n'est plus habitée. Abandonnée au VIIe siècle, l'île n'est plus guère qu'un vaste champ de ruines : sanctuaire d'Apollon, portique de Philippe V de Macédoine, églises protobyzantines. De temps à autre, des voyageurs venus de loin viennent y faire acte de pèlerinage : les uns pour découvrir le lieu de naissance d'Apollon, les autres pour se recueillir sur la tombe des martyrs qui sont tombés à Délos.

Des rumeurs laisseraient entendre que l'île aurait été évacuée précipitamment, à cause d'une épidémie foudroyante de peste. Certains autres évoquent un tremblement de terre qui aurait rayé de la carte tous les villages. D'autres pensent au contraire qu'il ne faut pas chercher des explications surnaturelles, que l'explication géographique suffit amplement : l'île étant trop aride, avec peu de ressources agricoles, elle a été désertée.

En réalité, il y a bien une explication surnaturelle : au début du Ve siècle, un vieillard en guenilles a abordé sur Délos. Il cherchait asile auprès de la population locale. Rejeté, il a juré de se venger, et de transformer cette paisible île - et toutes celles qui l'entouraient (Mykonos, Siros et Tiros) en véritable enfer. Pour lui, les villageois étaient de véritables impies, qui bafouaient la terre sacrée ou les dieux étaient nés.

Fidèle d'Apollon, il en appela à son dieu. Ce dernier ne répondit pas, comme il avait été enfermé depuis longtemps par les chrétiens Une autre entité prit sa place, il s'appelait le Justicier du Soleil. Mais en réalité il s'agissait du Grand Ancien Baoht Z'Uqqa-Mog, une entité de la peste (voir le Malleus Monstrorum, page 136). Ce dernier se fit un plaisir d'anéantir toute vie sur l'île - y compris le vieillard. Les rares survivants propagèrent la peste sur les autres îles.

De nos jours, lorsque l'on parle de Délos dans les îles, c'est une île inaccessible. Personne ne veut y aller : les uns parce qu'il n'y a rien à voir, les autres par frayeur

Kéos

Située à proximité de l'Attique, Kéos est une île montagneuse en forme d'amande. Elle est découpée en deux vallées verdoyantes plantées d'oliviers, de vignes, de chênes, d'amandiers, d'arbres fruitiers et de cyprès. Sa capitale est le petit village de Ioulis (ou Ioulida), construit par crainte des pirates à l'intérieur des terres et en hauteur comme beaucoup des villages des Cyclades. Le port de Korissia et le petit village de pêcheurs de Vourkari sont les autres lieux d'importance de l'île.

Les aristocrates d'Athènes apprécient de s'établir à Kéos dans de luxueuses villas, au bord de la mer. Se faisant, ils exportent sans le vouloir réellement (avec leur cohorte de serviteurs, paysans et parèques) l'opposition entre les fidèles d'Athéna et de Poséidon qui est effective à Athènes.

La population de l'île est exclusivement byzantine, et que les rares étrangers se comptent sur les doigts de la main : on compte un marchand arabe à Korissia, un vieillard, probablement de confession juive et une famille de Grecs qui perpétuent le souvenir de leurs ancêtres slaves et se considèrent comme slaves.

Durant l'Antiquité, il y avait une étrange coutume qui était en vigueur : les plus de 70 ans se devaient de se suicider en buvant de la ciguë. Cette décoction se préparait à partir d'un fenouil sauvage qui pousse aujourd'hui encore. Aujourd'hui, des vieux fous ayant redécouvert un vieux manuscrit dans une grotte perdue prétendent avoir retrouvé la loi sainte de l'île. Le cerveau embrumé souvent par l'alcool ou les boissons fortes, ils exécutent au nom de leur foi les personnes âgées de plus de 70 ans. Nul n'a encore réussi à les identifier, si bien que leurs méfaits restent à ce jour impunis.

Milos

La plus grande partie de l'île de Milos est couverte de collines dont la plus haute, le mont Profitis Ilias, culmine à 774 mètres.

L'île fut célèbre durant l'Antiquité pour sa production de blé et de céramiques marquées d'influences orientales, et cela est encore vrai aujourd'hui. Il y avait également une activité importante en sculpture du marbre (avec des œuvres telles la Vénus de Milo, ou des représentations des dieux Asclépius, Poséidon et Apollon).

Le port principal de l'île se nomme également Milos. C'est là que se trouvent les artisans de céramique et les sculpteurs, qui proposent leurs œuvres aux voyageurs venus principalement de Crète ou d'Asie Mineure.

Naxos

Située approximativement au cœur de la mer Égée, est la plus grande et la plus montagneuse île de l'archipel. Son sommet le plus notable est le mont Zas (1 004 mètres). On note seulement un paysage de plaines dans les environs immédiats de Naxos (aussi appelée Chóra), port et capitale de l'île.

L'île bénéficie d'un climat méditerranéen, avec des hivers froids (mais sans excès) et humides, des étés chauds, ensoleillés et secs que le meltème rafraîchit. Elle est couverte de forêts, et de ce fait dispose d'une abondante faune sauvage : des cerfs, des chacals et les innombrables perdrix et des rapaces (faucon

pèlerin, aigle, buse, etc.). La flore est variée, au printemps comme en été : des anémones, des coquelicots, des orchidées, et en bord de mer des lis maritimes, des violettes de mer.

L'île est riche et fertile : elle exporte blé, orge, vins, figues, coton, soie, lin, fromage, sel, bœufs, moutons, mulets et huile. Elle exporte aussi du marbre, même s'il est d'une qualité inférieure à celle de sa voisine Paros.

Paros

Troisième plus grande île des Cyclades, Paros est connue depuis l'Antiquité pour ses carrières de marbre blanc. Ce n'est pas un hasard si ce marbre a servi à la fabrication des plus célèbres sculptures de l'Antiquité, telles l'Hermès de Praxitèle, la Vénus de Milo et la Victoire de Samothrace. Fier de ce prestigieux passé, l'île est toujours la patrie des sculpteurs, des peintres et des poètes. La capitale de l'île est le port de Parikia.

De nombreux petits villages sont disséminés sur l'île et sa proche voisine, Antiparos. Certains d'entre eux ne sont plus guère que des ruines, mais il y en a d'autres, tels Drios, Naoussa ou Paros, qui regroupent d'importantes communautés de pêcheurs et d'artistes. Ces derniers sont d'ailleurs protégés par les villageois qui prennent fait et cause pour eux, même s'ils sont nouvellement arrivés.

L'île est couverte d'églises et de monastères. La plus importante se trouve à Parikia, c'est la Panaghia Ekatontopyliani (la Vierge aux cent portes). Dans la croyance populaire, on prête à la Vierge de multiples miracles (comme la guérison de paralytiques), si bien que Paros est devenu un important centre de pèlerinage.

Les carrières de marbre blanc sont toujours exploitées : elles se trouvent principalement autour du village de Marathi. Georgios Amaronthos, qui s'est intitulé « protecteur des carrières », est l'un de ces artistes qui y travaillent : ses principales œuvres, réputées pour leur finesse, parent déjà les plus belles églises de l'île. Les villageois ne tarissent pas d'éloges sur leur Georgios, ils le disent touché par la grâce divine… s'ils savaient la vérité ils déchanteraient vite : Georgios n'a aucun talent (autre que celui de garde-chiourme) - il maintient en captivité de réels artistes et les menace des pires supplices (avec ses gardes à la réputation douteuse) s'ils n'obéissent pas à tous ses ordres.

Siphnos

Siphnos la vallonnée est l'une des plus belles îles des Cyclades. Au printemps, elle est couverte de fleurs de toutes les couleurs. Au mois de juin, l'odeur du thym et du romarin se sent partout. L'île est enchanteresse pour son climat, riche de par ses ressources (mines d'or et d'argent toujours en activité). On profite sur toute l'île des paysages arides en terrasses d'oliviers, des potagers et des vallées souvent verdoyantes. La campagne est couverte d'oliviers centenaires, d'amandiers et de figuiers. Il y a également quelques carrières où l'on extrait du plomb, du fer et de l'or.

De l'Antiquité, l'île ne conserve que quelques ruines de la période mycénienne. On peut trouver dans quelques grottes des idoles cycladiques, témoins de l'ancienne vie religieuse. Ces anciens sanctuaires sont aujourd'hui totalement oubliés, excepté de quelques illuminés qui professent le culte du dieu Dionysos.

La spécialité des villageois de Siphnos est la poterie et le tissage. La capitale, située au bord de mer, compte au moins une vingtaine d'ateliers. Les autres villages ne sont pas en reste. Siphnos est en fête au mois de juin, avec la fête des fleurs. Des personnes viennent de loin pour acquérir lors de ces fêtes les poteries siphniotes, qui sont ensuite revendues beaucoup plus cher sur les marchés d'Antioche, de Rhodes ou d'Athènes.

Comme les autres îles, Siphnos compte plusieurs sites religieux, églises ou monastères. L'un d'entre eux est particulièrement digne d'intérêt : le monastère de la Source. Selon la tradition, le monastère aurait été édifié par un riche marchand pour abriter sa maîtresse qui voulait expier ses fautes en brodant un magnifique tissu. Ce tissu, représentant la Vierge devant une source des environs, est toujours au monastère : il est en excellent état, comme s'il avait brodé hier.

Tinos

L'île est relativement plate, hormis quelques plaines et la montagne centrale de Tsiknias, haute de 750 mètres. Le village principal de l'île s'appelle également Tinos.

Durant l'Antiquité, l'île était parfois appelée Idroussa (en raison de l'abondance de ses sources) et Ophioussa (l'île aux serpents). Selon la mythologie, de nombreux serpents s'y trouvaient. Ceux-ci furent chassés par le dieu Poséidon qui devint par conséquent un dieu important pour les anciens grecs. Un sanctuaire dédié à Poséidon et Amphitrite fut construit en reconnaissance du miracle.

Le nom d'Ophioussa n'a pas été donné sans raison. Même si aujourd'hui l'homme de Tinos a oublié, tourné qu'il est vers la foi de la nouvelle religion, une vérité demeure sur le passé de l'île : Tinos a été habitée depuis des temps immémoriaux, et pas par des hommes. Des survivants de l'ancienne civilisation de Valusie ont un jour vécu ici, ils étaient oubliés de leurs ennemis. Pourtant, un jour, ils disparurent… ou se mêlèrent à la population humaine.

Les grands prêtres de Poséidon connaissaient la vérité sur le passé de l'île. Mais depuis leur disparition, et le saccage systématique de tous les lieux de culte païen, plus personne ne connaît le secret du dieu Poséidon, ce qu'il est advenu réellement des hommes serpents. Des preuves de ce sinistre passé attendent d'être découvertes dans les nombreuses grottes de l'île. Qui sait ce qui peut être découvert, si l'on s'enfonce loin dans les profondeurs : des inscriptions inhumaines, des objets à l'étrange conception, voire même les descendants abâtardis des anciens hommes serpents ? Tel est le mystère de Tinos.

Aujourd'hui, la plupart des villages se situent plutôt à l'intérieur des terres (à l'exception de la capitale de l'île, le port de Tinos). L'île est réputée pour la beauté de ses villages : des maisons blanches aux fenêtres bleues bordant de petites rues étroites, avec de magnifiques églises aux dômes bleus, le tout baignant dans une lumière éblouissante. Les habitants de Tinos vivent traditionnellement de l'agriculture, de l'élevage et de l'exploitation du marbre vert (principalement dans le nord ouest, dans la région de Pyrgos).

Thera

L'île de Thera doit sa forme de croissant aux multiples cataclysmes qui ont marqué son histoire. Elle se serait d'abord appelée Strongylé (« la ronde ») jusqu'au tremblement de terre survenu vers 1650 avant J.-C. Les émissions successives de lave formèrent ensuite de nombreux îlots et donnèrent au site son aspect actuel. Thérasia est l'un de ces îlots, elle est séparée de Thera par une baie constituée d'une caldeira immergée (un cratère élargi après une éruption).

Thera a la forme d'un croissant ouvert vers l'ouest et au profil dissymétrique : son littoral occidental est constitué de falaises et l'altitude décroît progressivement vers la côte orientale qui est généralement basse. Le sol est fertile mais trop peu arrosé. Il n'est produit que quelques primeurs, de l'orge, des figues ; la vigne y est prospère. On dit d'elle qu'elle est « un verger sur la terre la plus ingrate du monde ».

Moyennement peuplée, Thera est d'une importance mineure dans les Cyclades. Ses habitants ignorent totalement que sous les cendres du volcan, sous la pierre ponce (richesse de l'île), se trouvent les ruines d'une ancienne civilisation, peut-être liée ou correspondant à la civilisation minoenne.

Les autres îles des Cyclades

Amorgos, qui est devenue la proie des pirates, est pratiquement désertée. Il n'existe que quelques villages, principalement établis à l'intérieur des terres. Sa voisine Donoussa est elle entièrement inhabitée.

Ios, dont on dit que ce fut là où le poète Homère fut enterré, est une île sans grande importance. Environ 600 personnes y vivent. Il y a une soixantaine d'églises disséminées sur l'ensemble du territoire, et deux petits monastères regroupant environ 50 moines.

Iraklia, qui conserve des vestiges de villages et de tombeaux antiques, et des ruines de temples consacrés à Tyché et Zeus, est une petite île entièrement inhabitée, mais qui est connue pour ses nombreuses grottes, qui servent parfois de refuges aux pirates et aux contrebandiers qui sévissent dans les Cyclades.

Mykonos, qui fut célèbre durant l'Antiquité de par sa proximité avec l'île sacrée de Délos, est aujourd'hui entièrement abandonnée. Personne ne songe à s'y réétablir, ou même à faire de brèves escales. Pourtant, l'île est fertile, des cultures d'oliviers et de mûriers pourraient y être pratiquées.

Syros est une île peu peuplée qui ne joua aucun rôle important durant l'Antiquité ou les premiers siècles de l'ère chrétienne. Comme beaucoup d'îles, ses habitants furent victimes des pirates et furent touchés par la peste au VIIe et VIIIe siècle.

Chypre

Géographie

Chypre, qui fut dans l'Antiquité la patrie d'Aphrodite, est la plus orientale des îles helléniques. Deux massifs montagneux, qui forment le prolongement du Taurus oriental, la traversent d'Est en Ouest, le Troodos et le Kyrénia. Le point le plus haut est le mont Olympe (1 952 mètres), au centre de la chaîne des Troodos.

Chypre

Le climat chypriote est méditerranéen avec des étés très chauds et secs et des hivers frais et humides. Chypre est l'île la plus chaude de la Méditerranée : par exemple, Constantia (la capitale de l'île), connaît des températures particulièrement élevées avec une moyenne annuelle de 20 °C.

L'île arbore une diversité de paysages. Le Troodos, qui court parallèlement à la côte méridionale de l'île, est couvert de pins, de cyprès et de cèdres. Cet environnement calme et paisible en fait un lieu de choix pour la retraite spirituelle. Plusieurs moines, encore peu nombreux (mais le nombre croît d'année en année), se sont retirés dans les montagnes, dans leurs ermitages, pour être au plus près de Dieu. Ils ne descendent qu'occasionnellement dans les villes ou villages des côtes. Les contreforts des Troodos servent pour la vigne et le pâturage.

La plaine de Mesaoria, située entre les deux massifs montagneux, est la zone qui a valu à l'île dans l'Antiquité son renom de fertilité : les Chypriotes y font encore aujourd'hui la culture des céréales, des citrons, des caroubes, des olives, des agrumes et des légumes verts. Le mastic, le sel, le sucre, le poivre et différentes épices sont également présentés sur les marchés de l'île. Il y a aussi des pieds de vigne sur les collines et les premiers contreforts des Troodos. Le vin de Chypre a très bon goût : il s'exporte jusqu'à Constantinople où il est fort apprécié par les aristocrates byzantins. Pourtant, ces cultures dépendent essentiellement de l'irrigation (comme les précipitations sont limitées), ce qui limite drastiquement la production. L'intérieur de l'île compte la plupart des villes, dont Leukousia, et des douzaines de villages.

L'autre massif est celui de Kyrénia, également connu sous le nom de Pendadhaktylos. Excepté une étroite bande de terre fertile (principalement autour de Lapèthonte), les terres sont peu propices à l'agriculture, et ne servent qu'au pâturage. Une exception notable est à Kythrea, qui est une oasis de fertilité.

Un aqueduc (puisant l'eau des sources du Kephalovryso) achemine l'eau nécessaire à la capitale, Constantia, située à environ une quarantaine de kilomètres de là.

Les plaines côtières du sud sont beaucoup plus fertiles, et bénéficient de plus de précipitations. Les Chypriotes y cultivent principalement des céréales, des légumes et des citrons. Les villes importantes sont situées sur la côte : Amathonte, Kourion et Paphos (seconde ville de l'île).

Depuis l'Antiquité, Chypre était connue des chroniqueurs pour ses mines d'or, d'argent, de fer, d'étain, de soufre et surtout de cuivre. Celles-ci, situées de part et d'autre du Troodos, sont toujours en pleine exploitation. L'industrie du tissage chypriote (pour le lin et la soie) en bénéficie particulièrement, avec la production de soieries brodées d'or ou d'argent.

On raconte que Chypre, au IVe siècle pouvait par ses seuls moyens équiper un navire marchand de la quille aux voiles et le lancer en mer chargé de toutes sortes de provisions avec ce qui pousse dans l'île. Même s'il y a eu des déforestations massives (du fait de la forte demande pour les constructions navales), cela reste encore vrai aujourd'hui. Les arsenaux de Constantia à l'est et de Némésos au sud de l'île sont toujours opérationnels. La menace arabe (principalement des Omeyyades au cours de l'histoire) a toujours été considérée sérieusement par les autorités impériales. En conséquence la production de navires n'a jamais faibli, même si une alliance est de mise aujourd'hui avec le califat abbasside. Tous sont conscients que ce partenariat entre deux empires pour contrer les sassanides peut ne pas être éternel.

Histoire et population

La population de l'île est très composite : des Arméniens, des Arabes, des Syriens et des Byzantins. Les Arméniens sont venus en tant que réfugiés au VIe siècle, suite à la campagne byzantine menée par l'empereur Héraclius contre les Perses de Khosrô. Les Arabes ont tenté deux incursions majeures, l'une au milieu du VIIe siècle sous l'impulsion du général Mu'âwiya, l'autre sous le règne du calife Hârûn al-Rashid en 806.

L'intrusion du général Mu'âwiya (le gouverneur arabe de Syrie), agissant au nom du pouvoir sassanide, fut la plus dévastatrice. Son objectif premier était de conquérir l'île, de manière à bénéficier d'une tête de pont pour son objectif final : la destruction totale de l'Empire byzantin. Il lança deux raids meurtriers contre l'île (en 649 et en 653), fort de son armée de douze mille soldats. La réaction de ses ennemis byzantins étant prompte, Chypre resta dans l'empire, tout du moins en partie : une ville musulmane fut construite dans le sud pour les habitants de Baalbek (un village de Syrie), et ceux-ci restèrent jusqu'à la mort de Mu'âwiya. Ensuite, ils furent rapatriés de force et leur ville, entièrement détruite. Certains disent que cette ville pourrait être Paphos ou Kourion, d'autres le nient avec force.

La seconde incursion fut également tumultueuse : des Arabes, souhaitant se délier de l'encombrante alliance abbasside byzantine, tentèrent un coup de force sur Chypre, en envahissant ses côtes. Cette incursion fut toutefois rapidement reprise en main par le calife, et les deux puissances s'entendirent après de longues négociations (près de trois années) sur une cogestion de l'île : aux Byzantins les aspects religieux et administratifs, aux Abbassides les aspects politiques, fiscaux et militaires (voir aussi la colonie alexandrine, seconde terre administrée par les deux empires, page 175).

L'île a été de tout temps une terre d'exil pour le gouvernement byzantin, comme la Sicile et la Sardaigne. C'est vers Chypre qu'ont été exilés (et aveuglés !), lors de la querelle iconoclaste, les moines qui refusaient de se plier à la doctrine de l'empereur Constantin V. Réunis par le strategos des Thracésiens Michel Lachanodrakôn à Ephèse, les moines et les nonnes ont été sommés de revêtir un vêtement blanc et de se marier sur l'heure.

Aujourd'hui, les tensions entre iconoclastes et iconodoules, entre les Chypriotes et les Anatoliens, font partie d'un passé que tous veulent oublier (même s'il subsiste ça et là quelques traces, comme des mémoriaux édifiés au nom des moines aveuglés).

Les districts

Chypre est divisée depuis le règne d'Auguste en quatre districts : Salamine, Paphos, Amathonte et Lapèthonte. Les villes les plus importantes sont : Constantia (construite en 350 sur les ruines de Salamine), Paphos, Amathonte (ou Amathos), Kition (célèbre pour son marché au sel) et Lapèthonte (connue depuis l'Antiquité pour son artisanat local, des poteries).

L'île n'est pas encore un thème mais cela ne saurait tarder. La décision a été prise à Constantinople. Pour l'heure, Chypre est encore un archontat (comme pour les îles voisines de Chio et de Rhodes). L'archonte



Qu'est ce qu'un archonte ?

L'archonte désigne un personnage puissant, détenteur de l'autorité publique. Il est un gouverneur, un administrateur. Mais il n'a pas l'autorité d'un strategos, et leur statut est bien inférieur.

Les archontats sont situés dans les provinces périphériques.

actuel est Staurakios, un ami proche de l'ancien patriarche Photios. Il est ce que l'on attend de lui : un habile administrateur civil, qui entretient d'excellentes relations avec son homologue musulman de Paphos (il compte beaucoup sur ce dernier sur les affaires militaires). Il ne souhaite pas devenir strategos, pensant qu'il n'a pas les compétences requises.

Alexios Mouseles, un jeune homme venu d'Arménie il y a à peine trois ans, est devenu à force d'intrigues à Constantinople le diocète de Chypre, au service direct de l'archonte. C'est, dit-on, un proche de l'empereur Basile (des mauvaises langues ajoutent qu'il est un membre de la famille impériale), qui a obtenu de ce dernier la dignité de protospathaire. Il espère bien devenir le premier strategos de la province, si tant est que la décision soit enfin mise en œuvre. Il est, de par son comportement souvent arrogant, détesté par de nombreux marchands musulmans qui se disent victimes de son zèle procédurier sur le paiement des taxes. Il est un excellent meneur d'hommes.

Le culte d'Aphrodite à Chypre

Le christianisme chypriote confère un rôle prépondérant au personnage de Marie - la Panayia (la Toute Sainte), la Theotokos (Mère de Dieu). Elle a pris la place d'Aphrodite, qui dans l'Antiquité était la déesse principale de l'île, et cela, les rares derniers fidèles de la déesse ne le supportent pas.

C'est la raison de la vindicte des fidèles païens contre les chrétiens. Ils sont une petite centaine, établis dans les petits villages autour de Paphos. Ils vouent un culte d'amour et de haine à Aphrodite.

Ils veulent la destruction de tous les monuments qui défigurent l'île d'Aphrodite. Déjà plusieurs églises ont été la cible de leur haine : il ne reste plus que des cendres. Leur objectif premier est la basilique de la Vierge Limeniotissa à Paphos, qu'ils veulent voir détruite. Selon eux, c'est à Paphos que la déesse est apparue pour la première fois. C'est un lieu saint qui doit être purifié.

Les clergés chrétiens et musulmans sont au courant de ces destructions. Le gouverneur militaire de l'île, le révéré Ayyub ibn Mansur, prend au sérieux ces incendies. Mais il manque d'hommes fiables pour enquêter dans les bas-fonds de Paphos. C'est pour cela qu'il recherche de courageux hommes pour identifier les coupables et pouvoir ensuite les châtier, selon les préceptes du Prophète.

Religion

Bien qu'il existe une importante communauté monophysite, et qu'il y ait d'importants liens avec la Syrie et l'Egypte monophysite, les fidèles chrétiens chypriotes sont orthodoxes. Bien que le concile d'Ephèse de 431 ait reconnu l'indépendance de l'Église Chypriote comme église autocéphale, les influences des patriarcats d'Antioche (qui cherche à rétablir son autorité sur l'île) et de Constantinople sont indéniables. Chypre possède de nombreux lieux de pèlerinage, par exemple à Constantia, Amathonte et Kourion.

Les musulmans, principalement concentrés au sud de Chypre, à Paphos et Kourion, vivent en très bonne intelligence avec les chrétiens. Il existe plusieurs mosquées sur l'île.

Constantia

Dans l'Antiquité, la ville était connue sous le nom de Salamis. Le temple de Zeus Salaminios (édifié selon la tradition par le fondateur de la ville, Teucer, fils de Telamon), un gymnasium, un théâtre, un amphithéâtre, un stade et des bains publics étaient les principaux monuments de la ville antique puis romaine. Suite au tremblement de terre survenu au IVe siècle, la ville a été reconstruite et renommée Constantia en l'honneur de Constance II (337-361).

Les raids arabes de 649 et 653 causèrent d'importants dommages à la ville, entre autres les murailles qui furent sérieusement endommagées. La nouvelle enceinte reconstruite quelques années après protège la principale église de la ville (la basilique Saint Épiphanius), une citerne (stockant l'eau provenant de l'aqueduc du Kephalovryso) et l'ancien palais de l'archonte (le nouveau se trouve à proximité du port). Il y a, en dehors des murs des monuments antiques restaurés, tels que le théâtre, le gymnase et les bains.

Constantia est aujourd'hui une ville charmante où il fait bon vivre : l'avenue du port est bordée par des dattiers, et il n'y a pas une place, pas une rue sans dattier. Les pèlerins passent souvent par Constantia avant d'aller à Jérusalem. Ils se recueillent à l'intérieur de la basilique Saint Épiphanius, puis se rendent hors des murs à la basilique de la Sainte Croix (sur la plaine de la Campanopetra).

Cette basilique est la plus somptueuse de toutes les églises de Constantia. Elle a été construite à la fin du Ve siècle ou au début du VIe siècle sur les fondations d'anciens édifices détruits par les tremblements de terre. L'église proprement dite (52 mètres de long) est divisée en trois nefs (la nef centrale plus large que les deux autres) par deux rangées de douze

colonnes corinthiennes en marbre blanc de Proconnèse. Ses mosaïques sont d'une qualité spectaculaire.

Le complexe autour de la basilique s'étend sur près de 170 mètres. Il y a notamment une entrée avec portiques, longue de 36 mètres, un atrium à l'ouest avec une fontaine centrale (entourée par une centaine de cellules moniales sur deux niveaux), un atrium à l'est avec le saint des saints, avec un baldaquin qui renfermerait une relique précieuse, probablement un morceau de la Sainte Croix.

Les (nombreux) pèlerins s'arrêtent ici pour vénérer longuement la relique. C'est pour eux la dernière étape avant de se rendre en Terre Sainte, particulièrement à Bethléem et Jérusalem, en des lieux où le Christ a vécu et a délivré son saint message.

Le sanctuaire de Saint Barnabas l'Apôtre est un autre lieu sacré, c'est en son centre que se trouve la basilique. Construite par l'archevêque Anthémios avec les dons de l'empereur Zénon et d'autres puissants de Constantinople, le sanctuaire est une véritable petite ville intérieure, avec des portiques (stoas), des jardins, des cellules, des aqueducs et des auberges (pour accueillir les visiteurs étrangers).

Paphos

La ville fut également gravement menacée lors des raids arabes, et les murailles durent être reconstruites. Certains disent que la ville a été conquise par les Arabes, et là ce serait établi, sur ordre de Mu'âwiya, les habitants de Baalbek. Ils considèrent qu'il y a eu une garnison arabe à Paphos au VIIe siècle : pour eux la preuve indiscutable est la découverte de pièces islamiques et d'inscriptions arabes sur les murs d'importantes maisons ou palais.

D'autres, plus nombreux, disent que ce sont des mensonges et que la ville est toujours restée chrétienne, et qu'il n'y a jamais eu de déplacement de population. Les trois basiliques de la ville (Hagia Chrysopolitissa, Hagia Limeniotissa, Hagios Georgios) sont toujours restées ouvertes au culte.

Il y a aujourd'hui des musulmans qui vivent à Paphos : ils ont une mosquée, un bazar (où l'on peut trouver toutes sortes de produits artisanaux, certains venant des campagnes chypriotes) et un palais, où vit le représentant officiel du calife. C'est à Paphos et non à Constantia qu'est régentée la vie musulmane de l'île.

Amathonte

C'est l'une des villes les plus florissantes de Chypre. Même si elle a été gravement endommagée par les raids arabes de 649 et de 653, il n'en reste aujourd'hui plus aucun signe visible, que ce soit sur les édifices ou l'enceinte. Les Grecs s'entendent bien avec les musulmans, minoritaires à Amathonte.

Parmi les monuments de la ville, on compte un palais impérial (réservé aux envoyés de l'empereur ou du calife), une acropole, une citerne (située non loin de l'acropole), une agora et plusieurs basiliques (dont la cathédrale de la ville, édifiée sur les ruines d'un ancien temple d'Aphrodite). L'agora, qui dans l'Antiquité était une place occupée jour et nuit par les prêtresses d'Aphrodite, est aujourd'hui dédiée au marché. Des marchands venus d'Égypte, de Syrie et de Palestine sont souvent présents : ils servent parfois de guides pour les pèlerins désirant se rendre en Terre Sainte, en indiquant comment s'y rendre, où aller en particulier.

Les villages

Comme dans le restant de l'empire, la population de l'île (environ 60 000 habitants) se trouve plutôt dans les villages. Ceux-ci ne sont généralement pas fortifiés. Il y a environ une vingtaine d'habitations, une église (parfois deux) plus un monastère situé à proximité. Leurs occupants sont soit fermiers, soit artisans (leur spécialité étant le travail de la poterie).

Des paneyiris (« fêtes locales ») sont régulièrement organisées dans ces villages. Elles se tiennent à côté de l'église, le jour de la fête du saint. Il y a également des fêtes un peu plus longues, sur trois ou quatre jours, se déroulant à proximité dans les cours des monastères voisins. Chaque villageois y vient avec sa famille, premièrement pour faire

Philentolos, un marchand influent

Il fut un riche marchand de Constantia. Bien qu'il soit mort il y a 140 ans, de nombreux Chypriotes se souviennent encore de lui. Loué de l'église, il donna beaucoup aux pauvres et aux orphelins. Il fonda un hôpital, alloua une grande part de sa fortune à des fondations pieuses. Maudit de l'église, il avait une passion coupable : celle de la fornication.

C'est pourquoi lors de sa mort, nul ne sut quoi faire : l'honorer pour ses œuvres de piété, ou le maudire pour son immoralité ? Pour résoudre cette difficile question, un synode se réunit, et décida que son âme n'irait ni en enfer, ni au paradis, et qu'il resterait éternellement entre deux. Nul ne sait précisément où Philentolos a été enterré.

Aujourd'hui, un émule de Philentolos, s'est levé et procède exactement comme son supposé prédécesseur. Il se nomme Elkaolos, c'est un vieillard adorable et apprécié de tous pour ses dons aux pauvres, aux organismes de charité. Mais il se murmure également qu'il se passe d'étranges choses dans sa villa à Paphos, que des femmes viennent chez lui pour de mémorables orgies

œuvre de foi, et en second lieu pour acheter ou vendre des animaux, des ustensiles de cuisine, des vêtements, des légumes, des poteries, etc. Ces produits artisanaux se retrouvent généralement sur les marchés des villes de Chypre, mais forcément le prix y est plus cher.

Les communications entre villes et villages sont comme dans le restant de l'empire mal aisées. Elles peuvent prendre plusieurs jours, surtout si l'on est lourdement chargé. Un géographe arabe ayant vécu sur l'île dit même que « Chypre possède un circuit de douze jours de marche, et que l'on peut même se perdre, en se trompant de route ». Les routes pavées ne sont en effet pas légion : il n'en existe que deux. La première fait le tour de l'île, en suivant plus ou moins la côte, et la seconde traverse la plaine centrale en reliant Constantia à Soloi (sur la baie de Morphou). Les autres routes ne sont que des pistes.

Dalmatie

La Dalmatie, qui signifie en langue illyrienne « pays de bergers », s'étire sur près de 380 kilomètres sur la côte orientale de la mer adriatique. Le relief est très diversifié, car il compte des montagnes très boisées qui font partie des Alpes dinariques, des plaines fertiles au centre et un littoral rocheux et de nombreuses forêts le long de la mer Adriatique. Sur les côtes, le climat est méditerranéen, tandis que l'intérieur est de type continental. Dans les montagnes, les hivers sont froids et neigeux, tandis que les étés sont chauds et secs. Sur les côtes, les hivers sont doux.

La population principale de la Dalmatie (et plus largement de la Croatie, qui englobe la Dalmatie) est slave. Chaque cité a un nom slave, couramment utilisé par sa population slave, mais aussi un nom byzantin (car les Byzantins sont présents sur les cités côtières) et parfois aussi un nom italien (car les marchands italiens - principalement venant de Venise, Ravenne et Bari - fréquentent cette région). Pour chaque cité de Dalmatie, le nom byzantin apparaît en premier, et ensuite sont donnés, entre parenthèses, les noms slave et italien (s'il y a lieu).

On compte plus de 300 îles le long de la côte, les plus grandes étant celles d'Arbe (Rab), Vekla (Krk en slave, Veglia en italien), Cherso (Cres), Bretia (Brač, Brazza), Pharos (Hvar, Lesina)



et Melaina Korkyra (Korčula, Curzola). Les villes les plus importantes de Dalmatie sont Diadora (Zadar, Zara), Aspalathon (Split, Spalato), Raousion (Dubrovnik, Raguse) et Tetragourin (Trogir, Traù).

Histoire

Le couronnement de Charlemagne à Noël 800 fut ressenti comme un coup de tonnerre à Constantinople et dans tous les thèmes de l'empire. Ce dernier revendiquait la Dalmatie comme terre d'Empire, car elle était jadis incorporée à l'empire d'Occident. Peu après, un conflit éclata entre les deux empires pour le contrôle de cette province. La Dalmatie pour Byzance représentait l'illusion de l'héritage romain, avec un empire présent aussi en Occident. Pour l'Empire carolingien, ce n'était qu'un prétexte, une guerre engagée pour que l'Orient reconnaisse le plein droit des Carolingiens en tant que souverains, des basileus d'Occident.

Un parti anti byzantin se forma à Venise, et ces derniers s'allièrent avec les Francs pour conquérir la Dalmatie, et déposséder les Byzantins de l'une de leur dernière position en Occident. À partir de 803, toute la Dalmatie slave, entre la mer Adriatique, l'Arsa (rivière d'Istrie), le Verbas et la Cetina se retrouva aux mains des Francs. Mais une contre-offensive byzantine en 809, conduite par l'amiral de Nicéphore, Niketas, livra toute la côte dalmate aux Byzantins. Ce dernier contraignit les Vénitiens à lui prêter main-forte pour délivrer la Dalmatie continentale du joug des Francs.

En 812, à la suite d'un traité signé à Aix-la-Chapelle, l'empire d'Occident restitua à l'Orient Venise, les régions d'Istrie, de Liburnie et de Dalmatie maritime. Les Francs eurent quant à eux souveraineté sur l'Istrie, la Liburnie et la Dalmatie continentale, ainsi que la reconnaissance du titre impérial pour Charlemagne.

Mais ce traité ne tenait pas compte des Slaves qui vivaient en Dalmatie. Les princes croates étaient alors gouvernés par deux princes : Lyoudevit en Pannonie Savienne, et Borno en Dalmatie. Le premier s'opposa frontalement à l'empire d'Occident, le second se fit son allié. Après de vaines négociations pacifiques, Lyoudevit provoqua le soulèvement général contre les Francs.

Pour un temps, les Slaves de Lyoudevit furent victorieux. Mais en 823, les Francs, bien décidés à étouffer ce mouvement de rébellion, effectuèrent une contre-offensive, ce qui ramena la Dalmatie continentale dans le giron de l'empire d'Occident. Les princes croates, descendants de Borna, se montrèrent de loyaux vassaux des Francs, tout en entretenant aussi de très bonnes relations avec les Byzantins.

Au cours des années qui suivirent, Venise s'achemina, suite à une série de traités avec les rois d'Italie, vers une autonomie qui fut complète en 840. Théophile accorda au doge Tradonico le titre honorifique de spathaire impérial. Les villes dalmates affirmèrent leur autonomie, tout en restant dans le giron de Byzance.

Au même moment, les côtes de l'Adriatique commencèrent à être ravagées par des Slaves narentais. Devant l'inaction de Byzance, les cités dalmates glissèrent de plus en plus vers de l'autonomie, et Venise aligna une puissante flotte pour contrer les Slaves narentais encore païens. Leurs chefs furent invités à Venise. Impressionnés par le faste de la ville, ils se convertirent tous, mais cela ne fit pas cesser les raids, entre autre contre Diadora et Raousion. Il fallut l'intervention personnelle du basileus Basile pour rétablir la situation : ce dernier envoya l'amiral Niketas Ooryphas avec une puissante flotte (environ 100 navires) pour rétablir la paix sur les côtes adriatiques. Cela fut fait en 869. Toutes les villes qui s'étaient déclarées presque indépendantes suite à l'affaiblissement de l'empire se rallièrent à nouveau à Byzance. Les princes slaves de Dalmatie suivirent. Seuls les Slaves narentais restèrent en marge.

Les villes de Dalmatie

Diadora (en slave Zadar)
Appelée en langue romaine « jam erat », ce qui signifie « elle existait déjà » (avant la fondation de Rome), Diadora est une ville commerçante, où se mêlent les Vénitiens, les Byzantins, les Slaves de la Dalmatie continentale et les Francs. Comme sa rivale Venise, la ville est tournée vers la mer. Elle possède de plus une position stratégique, au milieu de la côte adriatique. La ville est le chef-lieu du thème de Dalmatie.

Diadora compte très peu de monuments datant de la période romaine, du fait des invasions des Huns au Ve siècle, des négligences des souverains du royaume ostrogoth (qui laissèrent de nombreux monuments tomber en ruines) et de tremblements de terre au VIe siècle. Seul le forum subsiste. C'est l'ancien sénat de Diadora, qui a été restauré au VIIe siècle et remis en fonction par les Slaves. C'est là que se réunissent les représentants des riches familles slaves, lorsqu'elles ont des requêtes à présenter aux Byzantins.

Non loin de là se trouve la résidence du strategos, un ancien palais dont on dit qu'il a été la résidence du roi Théodoric. Le palais est protégé par la milice du strategos (60 hommes), des soldats qui font partie de l'armée du thème de Dalmatie. D'autres soldats sont en patrouille et dans la ville (environ 50 hommes), et le reste de l'armée, pour l'essentiel

des Slaves, peut être mobilisé rapidement (ce qui représente environ 1 200 hommes en tout pour la province de Diadora).

Les villas des riches habitants de la ville (pour l'essentiel, des Slaves) se trouvent tout autour. Celles-ci sont richement ornementées, et le plus souvent dotées de jardins. Chacun de ces nobles a une milice privée, et ceux-ci peuvent se joindre à l'armée du thème lorsque la situation l'exige (comme un siège de Diadora).

L'église de Sainte Anastasie est la principale basilique de la ville et la plus ancienne. Elle est dotée d'une abside semi-circulaire à l'intérieur et polygonale à l'extérieur. Elle possède à l'intérieur des colonnes vertes et blanches, toutes décorées d'images de style antique. Ces images sont de grandes compositions, pour certaines en trompe l'œil, représentant le martyre d'Anastasie sur l'île de Palmeruola et sa rencontre avec Saint Chrysogone, qui la soulagea de ses peines et la fit chrétienne. Son plancher est une magnifique mosaïque représentant des fleurs à l'éclosion.

À proximité, se trouve une autre église, couverte d'un dôme, la Sainte-Trinité. Cette église, édifiée il y a un siècle, compte trois absides et un déambulatoire circulaire autour d'une salle centrale surmontée d'une galerie, elle-même circulaire (la forme circulaire est typique de l'architecture byzantine en Dalmatie). Une troisième église se trouve à proximité, l'église de Saint Antoine l'ermite. Elle est en rotonde, et on monte au clocher par un escalier en colimaçon.

Manœuvres suspectes autour d'un héritage

Le strategos Antoine dit le Caballinos est à l'article de la mort. C'est ce qu'ont constaté tous les courtisans de Dalmatie, ainsi que les investigateurs. La nuit même, il règne une agitation anormale dans le palais. La raison en est simple, le strategos est mort subitement. Son conseiller personnel, Aurélien de Bithynie, est porté disparu. Peu après, le secrétaire personnel du strategos, le fidèle Nicolaios, découvre que le testament de son maître a disparu.

Le lendemain, le testament du strategos est retrouvé. Lors d'une audience officielle, Nicolaios lit le testament. Le strategos disparu donne sa fonction à son fils et héritier Antoine le jeune, en attendant une confirmation de l'empereur. Ce dernier pratique alors un coup de force, avec l'aide des carolingiens présents en ville. Tous les opposants sont arrêtés, les investigateurs font bien évidemment partie du lot. Avec eux se retrouvent Nicétas, Nicolaios et même Léon le Pieux qui a le tort de déplaire à Antoine le jeune et ses sbires carolingiens.

Les investigateurs vont devoir s'évader, tenter de sortir de la ville en évitant les patrouilles des gardes carolingiens et les traîtres byzantins passés à l'ennemi. Leurs objectifs sont de retrouver Aurélien de Bithynie et requérir l'aide d'un allié, le doge de Venise qui pourrait être ému du sort de Nicétas. Ou ils peuvent aller à Raguse, où les habitants pourraient lever une armée pour mettre Antoine le jeune et ses alliés hors course avant qu'il ne soit trop tard.

Diadora compte plusieurs marchés, mais le plus important est sans conteste celui du port, c'est là que se vendent et s'achètent produits de la mer, l'huile et les vins. Les autres marchés ne sont pas pour autant à négliger, car c'est en ces lieux que se rencontrent plus facilement les Slaves, qui présentent le produit de leur artisanat : bijoux, poteries, aquarelles, peintures, petits objets en bois peint.

Enfin, les fortifications datent du règne de Justinien. Elles ont été éprouvées il y a à peine un an, par les pirates slaves narentais et par les Musulmans venus de Sicile.

Les personnes de pouvoir

Antoine dit le Caballinos (du fait de son goût immodéré pour les courses de char dans l'hippodrome et pour les festivités) est l'actuel strategos de Dalmatie, honoré du titre de patrice il y a 15 ans par l'empereur Michel III. On le dit mourant, et ses trois fils se disputent sa succession, ignorant que c'est à Constantinople que se fait la décision et que le basileus pourra tout à fait choisir un autre que l'un des fils d'Antoine.

Le premier fils, Antoine le jeune, est un homme au physique un peu plus ingrat, qui joue au bon fils en aidant quotidiennement son père dans la gestion du thème. Mais certains suspectent qu'il est lié aux Carolingiens, qui verraient bien par son entremise reprendre pied en Dalmatie. Certains trouvent curieux la présence d'un représentant officiel de l'Empire carolingien, et plus exactement de la Francie Occidentale : le comte Charles de Cologne. Ceux qui se sont émus de cette situation semblent avoir disparu de la circulation.

Le second fils, Nicétas, est un homme au physique élancé, qui sait se battre et qui n'éprouve que dégout pour les courtisans qui cherchent faveurs et récompenses. On le dit grand ami du prince croate en exil Zdeslav, réfugié à Diadora pour échapper à la vindicte de l'usurpateur croate régnant à Klis, Domagoj.

Le troisième fils, Léon le pieux, s'est désintéressé des querelles du thème et est entré dans les ordres. Il est devenu l'évêque de Diadora. Il officie régulièrement à la basilique Sainte Anastasie.

Le comte Mihajlo Krešimir se dit être le représentant officiel du prince croate Domagoj à Diadora (mais en réalité il protège le prince en exil Zdeslav). C'est un homme élégant et raffiné qui apprécie la culture raffinée byzantine, et qui a dans sa jeunesse a été à Constantinople. Influent et respecté parmi la population slave, on le dit proche du strategos. Il a à son service une milice privée (environ 50 hommes). Ceux-ci assurent la sécurité du comte et de ses plus proches amis.

Le prince en exil Zdeslav est un jeune homme cultivé et aimable qui cherche à débarrasser son pays de l'usurpateur Domagoj. Il a récemment débarqué à Diadora (venant de Constantinople) pour tenter de fédérer les Slaves contre Domagoj et ses alliés francs, et trouver des alliés pour sa guerre de libération. Mais il a déjà été victime d'assassins (auquel il a par chance échappé), et ceux-ci faisaient partie de ses alliés

Raousion (en slave Dubrovnik)
Comme de nombreuses villes de l'Adriatique telles que Venise, Raousion a été construite sur un îlot rocheux situé près des côtes. Ses fondateurs étaient des rescapés des raids opérés sur Epidaure (l'actuelle Cavtat) au VII[e] siècle par des Avars et des Slaves. La ville fut construite modestement au début (une petite forteresse), puis fut étendue progressivement, alors que les réfugiés venus de Salone (l'ancienne métropole ravagée par les Slaves en 630) arrivaient à Raousion.

Aujourd'hui, Raousion compte plusieurs monuments importants : la forteresse du Recteur (celui qui a autorité sur la ville et ses proches environs), une basilique à trois nefs (la basilique de l'Assomption de la Sainte Vierge) et l'église Saint Étienne. La basilique compte une incroyable collection de peintures, des reliques de corps de saints (plus de 200 au total) et un fragment de la croix où le Christ a été crucifié.

Il y a trois ans, la ville a été assiégée par une flotte musulmane venue de Sicile. Le siège, qui durait déjà depuis quinze mois grâce aux impressionnantes fortifications de la ville, a été levé à l'approche de la flotte byzantine commandée par l'amiral Niketas Ooryphas.

La ville est théoriquement autonome vis-à-vis des Byzantins. Mais l'actuel Recteur, Mislav, qui administre la ville, a choisi de se placer sous la tutelle du basileus, en vassal dévoué. Cette décision est approuvée par quasiment tous les habitants de Raousion, qui considèrent que les ennemis de Byzance sont les ennemis de Raousion. La ville abrite depuis deux ans la seconde garnison byzantine la plus importante de toute la Dalmatie, soit 800 hommes bien armés et 10 navires (5 dromons et 5 navires légers).

Aspalathon (en slave Split)
La cité d'Aspalathon (« buisson blanc ») fut fondée par l'empereur Dioclétien. Il en fit sa résidence, et construisit à l'intérieur une cour et un palais, dont la plus grande partie a été aujourd'hui détruite. Après la mort de son fondateur, le palais continua à servir de résidence officielle jusqu'au VI[e] siècle pour l'administration provinciale, et à accueillir de grands personnages en exil.



La province, passée sous domination des Ostrogoths à la fin du IV[e] siècle, fut reconquise par les Byzantins lors de l'offensive préliminaire à la campagne d'Italie sous Justinien en 537. Après les invasions slaves et la dévastation de Salone, une petite ville se développa dans ses murs et succéda à Salone comme siège épiscopal et siège administratif des autorités byzantines.

La résidence de Dioclétien est à la fois une forteresse de par ses remparts, une ville avec ses rues et ses sanctuaires, et une grande villa par le luxe de ses appartements privés.

Le mur de fortification n'est construit ni en briques ni en ciment, mais de parpaings, d'un et souvent quatre mètres de longueur pour deux mètres de largeur, et ils sont ajustés et joints l'un à l'autre par des crampons de fer noyés dans du plomb fondu. Le mur est renforcé de trois types de tours - des tours d'angle carrées, des tours octogonales flanquant les trois portes, et les tours carrées intercalaires, toutes largement saillantes par rapport au rempart.

Suite à la destruction de Salone, Aspalathon est devenu le nouveau siège épiscopal de la province de Dalmatie. L'évêque Leandros veille aux destinées de sa cité, et il y est aidé fidèlement par son secrétaire personnel, Arcadius (il le croit fermement). C'est un homme juste et bon, qui entretient des rapports épistolaires fréquents avec le recteur de Raousion, Mislav.



Les anciens temples païens du palais de Dioclétien ont été transformés en lieux de culte chrétiens. Ainsi, le mausolée de Dioclétien (comportant entre autres deux statues de sphinx), qui abritait jusqu'au Ve siècle le corps de l'empereur, est devenu l'église de Saint Domnus, où repose le saint. En dessous, se trouvent des salles voûtées que Dioclétien utilisa comme prison et dans lesquelles il enferma cruellement les chrétiens qu'il tortura.

Klis

Situé à proximité d'Aspalathon, le château-forteresse de Klis est depuis 30 ans le lieu de résidence du Prince de Croatie. Elle est située en haut d'un piton rocheux au-dessus d'un village portant le même nom. Le château est inaccessible par trois côtés, ce qui renforce encore plus son importance stratégique : une armée qui voudrait contrôler la province doit investir le château, et ce n'est pas une tâche aisée, du fait du lieu, mais aussi de la garde armée du prince.

Les îles Dalmates

Les îles Dalmates furent au VIIe siècle le lieu de refuge des populations de la Dalmatie fuyant l'invasion des Slaves. Ils y ont construit des villes-kastra, entre autres Raousion. Mais les Narentains sont arrivés au VIIIe siècle, et se sont emparés des territoires au sud de Raousion.

Les Narentains

Les Narentains sont les enfants d'une rivière capricieuse, la Neretva (ou Narenta). Leur royaume est connu à Byzance et à Venise sous le nom de Pagania, car ils sont païens et haïssent le christianisme.

Le royaume de Pagania est délimité entre les rivières Cetina et Neretva, ce qui représente 75 kilomètres de terre. Ils contrôlent également les îles de Brač, Hvar, Mljet, Korčula, Vis et Lastovo. Leurs cités principales se nomment Vrulja, Mokro, Ostroga et Lavćen. Leur ville sacrée est Narona, le long de la rivière Neretva. C'est là qu'ils ont construit, peu après la prise de l'ancienne ville romaine (en 639), un monument dédié à leur dieu Svetovid.

Mais la plupart des Narentains vivent dans de petits villages. Lorsqu'ils ne sont pas en guerre, ils vivent de l'élevage de leurs troupeaux de bœufs, et de la culture de l'olive et du vin, qu'ils peuvent vendre sur les marchés de Dalmatie, à Diodara ou à Raousion, par exemple.

Leurs principaux dieux sont Perun et Svetovid. Perun est le plus haut dieu du panthéon slave. C'est le dieu du tonnerre et des éclairs. Ses autres attributs sont le feu, les montagnes, le chêne, l'iris, l'aigle, le firmament, les chevaux, les armes (la hache, le marteau et la flèche, les armes de Perun) et la guerre. Il est souvent représenté comme un personnage robuste portant une barbe de cuivre ou une moustache d'or.

Le culte de Dioclétien

Une petite communauté de païens (environ 50 personnes) s'est récemment installée à Aspalathon. Ils rendent un culte à l'empereur Dioclétien, qui est pour eux le plus grand des empereurs romains, le « dernier avant la déchéance ». Ils vouent aux gémonies Constantin le Grand, l'héritier qui a mené l'empire à la soumission aux chrétiens et à l'interdiction des cultes qui ont fait sa grandeur. Ils se proclament être les fils et les filles de Dioclétien.

Leur chef se nommait Arcadius, mais il a changé son nom en Julien Dioclétien, pour honorer tout à la fois le grand Dioclétien et Julien l'Apostat, le dernier empereur à avoir tenté de défendre l'ancienne religion gréco-romaine. Il n'éprouve que mépris pour les deux empereurs d'Orient et d'Occident, et les renvoie dos-à-dos. Ce qu'il cherche, c'est le corps mortel de Dioclétien, qui a mystérieusement disparu, peut-être au moment où les chrétiens ont investi la cité. Officiellement, Julien Dioclétien est le secrétaire personnel de l'évêque d'Aspalathon.

Des agents du culte ont récemment mis la main à Thessalonique sur d'anciens parchemins, rédigés de la main de Julien l'Apostat. Ces quelques feuillets parlent du mausolée de Dioclétien à Spalato, et d'un voyage vers le nord de l'empereur pour rendre hommage à Osiris. Julien Dioclétien a compris qu'il pouvait y avoir eu une substitution de corps à Aspalathon, et que le corps de l'empereur aurait été transféré ailleurs. Mais il ne sait pas où. Donc il fait chercher d'autres parchemins pour comprendre où est passé « son » empereur, pour confirmer ou infirmer les écrits de Julien l'Apostat. Il a recommandé à tous ses agents de se montrer particulièrement prudent, surtout depuis l'ascension de l'usurpateur croate.

Il espère que le corps de son empereur ne se trouve pas à Klis. Dans cette hypothèse, il se retrouverait contraint à aider les forces d'un empire qu'il déteste pour parvenir à ses fins.



Svetovid est le dieu slave de la guerre, de la fertilité et de l'abondance. Il est toujours représenté avec une épée (quelquefois un arc) dans sa main, et dans l'autre une corne à boire. Il monte parfois un cheval blanc. Il a quatre têtes, chacun regardant dans quatre directions différentes. Il est associé à la guerre et à la divination.

Les Narentains sont des marins habiles. Ils sont experts en piraterie, ce qui est leur principale source de richesse. Le butin est traditionnellement divisé en deux : la première partie va à celui qui a commandé le raid (cela peut être un chef de village, un prêtre écouté et respecté ou l'un des deux souverains narentains), et la deuxième partie va aux membres d'équipage participant effectivement aux raids. Ceux qu'ils capturent sont généralement vendus en esclavage sur les marchés de Raousion, où ils ont de nombreux sympathisants.

Ils utilisent de petits navires qu'ils appellent Sagena (« flèche »), dans lesquels montent au maximum quarante guerriers. Une fois le raid effectué, ils peuvent se retirer très rapidement, distançant les navires des flottes de Venise et de l'Empire byzantin.

Uneslaf et Diodur sont les souverains des Narentains. Les deux sont totalement dissemblables, bien qu'ils soient frères de sang.

Uneslaf est une brute sanguinaire qui ne cherche qu'à combattre et à abattre les ennemis de son peuple. Il obéit aveuglément aux ordres donnés par le prince usurpateur de Croatie, Domagoj. Les raids qui sont effectués sous son haut patronage sont toujours sanglants. Ses ennemis mâles sont impitoyablement mis à mort, les femmes elles sont données comme servantes et esclaves à ses fiers guerriers. Il va sans dire que leur vie devient un enfer, et vu les sévices administrés, leur espérance de vie est très courte.

Diodur est un homme beaucoup plus intelligent et avisé. C'est un homme qui est perçu par tous comme vivant dans l'ombre de son frère, mais qui, lorsqu'il se révélera, sera beaucoup plus autoritaire et charismatique que son frère.

Il s'inquiète du retour en force de Byzance dans la Mer Adriatique. Vu les actions d'éclat de l'amiral Niketas Ooryphas à Raousion, il pense que les jours d'indépendance de son peuple sont comptés. Il se pose des questions sur la religion de ses ancêtres et ne ressent pas particulièrement de haine vis-à-vis des chrétiens. Dans un proche avenir, il enverra des messagers à l'amiral byzantin à Dyrrachium pour qu'il l'aide à contrer la puissance de son frère. Il se convertira aussi au christianisme.

L'usurpateur de Croatie

Domagoj est l'actuel Prince de Croatie. Il est âgé de 50 ans. C'était un puissant noble croate, qui disposait de terres autour de la ville de Knin. Après la mort de Trpimir I en 864, il usurpa le trône de son successeur, à la faveur d'une guerre civile et avec la bénédiction de l'Empire carolingien.

Domagoj est un être cruel et sans pitié qui cherche à agrandir son territoire. Il finance en secret les pirates slaves, pour qu'ils fassent des raids pour lui dans la mer Adriatique, de façon à affaiblir la puissance de Venise et renforcer la sienne. Il cherche également à mettre la main sur Zdeslav, le prince légitime, et sur son frère Muncimir. Ces héritiers légitimes, qui disposent d'importants soutiens en Croatie et parmi les Byzantins de la côte, sont une menace pour son pouvoir.

Il pense avoir localisé Zdeslav à Diadora (Muncimir lui est en sécurité à Constantinople), et il a fait envoyer des assassins pour que le problème soit réglé, et que le trône de Croatie soit fermement entre les mains de son héritier, le prince Iljko, un homme au physique agréable et à l'air juvénile, mais tout autant sinon plus cruel (Iljko planifierait la mort de son père pour accéder plus rapidement au pouvoir).

Le prince Iljko est le commandant de la garnison de Klis (environ 100 Croates). Domagoj a la haute main sur l'armée croate (environ 4 000 hommes en tout), qu'il peut mobiliser dès qu'il le souhaite. Le prince Domagoj a aussi le soutien des corsaires narentais, qui pillent les côtes de l'Adriatique

La Dioclée

La Dioclée (qui correspond plus ou moins au Monténégro actuel) borde le thème de Dyrrachion à l'est. C'est un état serbe vassal de Byzance, qui est situé sur des terres incluant les territoires de la rivière Zeta, du lac de Shköder et des bouches de Kotor. L'influence de Byzance est particulièrement sensible dans les villes du littoral adriatique, notamment à Kotor, Antibari et Ulcinj.

Cet état entretient aussi des relations étroites avec le royaume serbe de Rascie, dont le souverain s'est rapproché de Byzance (le Prince Mutimir, en reconnaissant la suzeraineté de Byzance sur son royaume, a demandé il y a deux ans l'envoi de missionnaires byzantins pour la conversion de son peuple au christianisme).

Decatera (en serbe cyrillique Котор)

Decatera est une petite ville fortifiée qui se compose d'un port et d'une forteresse (construite sous Justinien). C'est un important centre de commerce et d'art qui fut pillé par les Musulmans en 840. Une rumeur (fausse) dit qu'ils ont dérobé le corps du saint martyr catholique et orthodoxe, le saint protecteur de la ville, Saint Tryphon. L'évêque de la cathédrale Saint Tryphon, le vénérable Ratmir, a beau montrer que le saint est toujours dans la crypte, démontrer que les Musulmans n'ont jamais mis les pieds dans la cathédrale, rien n'y fait : les habitants sont convaincus du vol des reliques du saint. Ceux-ci parlent de déclencher des représailles contre les Musulmans, dont ils pensent qu'ils venaient de Tarente.

Antibari (en serbe Bar)
La ville est appelée Antibari par opposition à la ville italienne de Bari qui est située en face. C'est un point de défense important de Byzance sur l'Adriatique. Les habitants sont tous acquis à l'orthodoxie, mais une rumeur laisse entendre qu'il existe encore à Antibari quelques Serbes qui préfèrent la religion païenne de leurs ancêtres slaves.

L'archonte Nicolas Zaoutzès, obéissant au strategos de Dalmatie, veille à la sécurité de la ville et de la Dioclée (en relation avec les forces armées locales serbes), avec le support d'une force armée de 200 soldats. Il dispose également au port d'une petite force d'appoint navale, de 5 dromons et de 5 navires éclaireurs.

Dyrrachium

La province de Dyrrachium (l'Illyrie) est située au sud de la péninsule des Balkans. La région est principalement montagneuse, accidentée et difficilement accessible. Le reste, le long des côtes, est constitué de plaines alluviales, dont le terrain est plutôt de piètre qualité pour l'agriculture. Son littoral s'étend sur plus de 350 kilomètres le long de l'Adriatique et de la mer Ionienne. Les principales villes sont Aulón (Vlorë), Buthrotum (Butrint), Dyrrachium (Durrës) et Lissus (Lezhë).

Histoire

Après l'éclatement de l'Empire romain en 395, l'Illyrie devint province de l'Empire byzantin. Il s'ensuivit plusieurs vagues d'invasions barbares (Goths et Huns), puis le déferlement slave des VI[e] et VII[e] siècle. L'Illyrie continentale fut ensuite soumise au Khanat de Bulgarie au VIII[e] siècle, tandis que l'Illyrie côtière resta sous domination byzantine.

Aujourd'hui, le thème de Dyrrachium est en paix, toutefois troublée de temps à autre par des raids de pirates musulmans venus de Sicile ou de Calabre. La population du thème se montre loyale vis-à-vis de l'empire. Ils ont participé, sous le commandement de l'amiral Niketas Ooryphas, aux offensives militaires en Dalmatie.

Dyrrachium
Dyrrachium, fondée au VI[e] siècle avant J.-C sous le nom d'Épidamne, est une ville à l'activité économique florissante (production de vin, de maïs et de betterave à sucre) dont les commerçants échangent régulièrement avec l'Italie.

Depuis la réalisation des fortifications (des murs de 12 mètres de haut sur lesquels quatre cavaliers peuvent chevaucher côte à côte) avec

L'amiral Niketas Ooryphas

Le patrice Niketas Ooryphas, né à Thessalonique en 825, est un homme énergique et courageux. Il est le plus talentueux amiral de la flotte impériale depuis des générations.

C'est un homme impitoyable qui n'hésite pas à punir ses ennemis de la pire des façons, par exemple les jeter vivant dans de l'huile bouillante. Mais il sait aussi se montrer diplomate lorsqu'il en va de l'intérêt de l'Empire byzantin.

En 860, il était le préfet urbain (l'éparque) de Constantinople lorsque les Rus firent leur entrée dans le détroit du Bosphore et commencèrent à piller les faubourgs de la ville. Il alerta aussitôt l'empereur Michel III, reçu en réception officielle auprès du calife à Samarra, et fit le nécessaire en repoussant les Rus. En 863, il obtint, sans doute grâce à ce fait d'éclat, la fonction d'amiral de la flotte impériale (drongaire du Ploimon).

Bien qu'il ait monté en rang sous l'empereur Michel III et ait protesté contre l'usurpation de Basile en 867, il fut maintenu à son office par ce dernier. Cette même année, il fut sollicité par Basile I pour la restauration de l'autorité impériale dans la Mer Adriatique. Il partit avec 100 navires jusqu'à Raousion, dont il fît lever le siège conduit par les Arabes de Sicile. Il restaura pleinement l'autorité impériale sur les côtes dalmates.

En 869, la flotte impériale toujours commandée par l'amiral Niketas Ooryphas se dirigea vers Bari (détenue par des musulmans depuis 847), pour une opération commune avec l'Empire carolingien. Cette opération, préparée de longue date, échoua pour des raisons diplomatiques : l'amiral refusa de reconnaître le titre impérial de Louis II le jeune. Ce dernier en fut offusqué, et la flotte byzantine se retira. Le siège de Bari fut un échec.

La flotte qu'il commande est actuellement stationnée à Dyrrachium. Il prépare, sur ordre de l'empereur Basile, une nouvelle offensive contre Bari.



des tours pentagonales par l'empereur Anastase (originaire de la ville), et sa restauration sous Justinien, Dyrrachium est une ville bien protégée qui ne craint plus aucun adversaire.

Comme dans toutes les villes, les anciens temples consacrés à Diane et Minerve ont été rasés ou remplacés par des églises. Il ne reste plus du passé romain de la ville que l'amphithéâtre - aujourd'hui désaffecté - (qui était le plus grand des amphithéâtres des Balkans, avec une capacité de 2 000 places), les thermes et un aqueduc construit sous Hadrien, à Arapaj, à quelques distances de Dyrrachium.

Enfin, la cathédrale Saint Astius (du nom du saint local qui a été torturé sous le règne de l'empereur Trajan pour avoir refusé de prier le dieu Dionysos) est l'église principale de la ville.

Buthrotum

Fondé selon la légende par le voyant Hélenus, l'un des fils du roi Priam de Troie, la ville est devenue protectorat romain en même temps que Corfou en 228 avant J.-C. Comme Dyrrachium à la période byzantine (sous Anastase), elle se vit adjoindre des fortifications importantes.

La ville ne serait que de peu d'importance si depuis quelques mois ne s'était pas signalé un vieux sage à l'air original, Hélénus, se proclamant être le descendant du fondateur mythique de Buthrotum. Secrètement, il est aussi voyant (il a déjà formulé des prophéties qui se sont toujours vérifiées - la prochaine divination est la conquête de la Sicile par les musulmans d'Al-Andalus) et prêtre d'Esculape (il veut reconstruire le temple en ruines d'Esculape qui était à la période grecque et romaine le temple le plus important de la ville).

Ce voyant a pris place dans le palais aux Triconques (une villa luxueuse romaine construite au Ve siècle) dont une partie a été convertie en marché (principalement un marché au poisson) et d'hospice pour les malades (autour de la fontaine de la villa). Naturellement, c'est à proximité de la fontaine qu'officient Hélénus et ses fidèles amis (fidèles du culte), car ils ont besoin d'eau pour soigner les malades. Les braves gens de Buthrotum, de fidèles chrétiens pour l'essentiel, profitent des talents d'Hélénus et le lui rendent bien, par des cadeaux de toute sorte (nourriture, petits objets d'art).

Les autorités militaires et religieuses (résidant respectivement dans un petit palais et dans un baptistère) se montrent perplexes vis-à-vis d'Hélénus. Comme ce dernier se montre relativement discret et comme il est bien utile à la communauté pour ses soins, ils ont décidé de laisser faire. Ils ont toutefois envoyé un messager à Dyrrachium à destination du strategos, au cas où ce dernier voudrait intervenir. En attendant, ils surveillent de près le palais des Triconques.

L'Italie

Suite à la perte de l'exarchat de Ravenne en 751 et la formation de l'état pontifical, l'Italie est divisée en trois grandes régions : l'Italie franque, l'Italie pontificale et l'Italie lombarde, représentée par les ducs de Spolète et de Bénévent. Les territoires byzantins, Amalfi, Gaeta, Naples, la Calabre, la Lucanie, la Terre d'Otrante ne sont que des morceaux épars, enveloppés par les domaines beaucoup plus étendus des Lombards du Bénévent. De plus, les petits duchés d'Amalfi, Gaeta, Naples et Venise sont en théorie sous administration byzantine, mais en pratique ces duchés sont administrés par des nobles locaux.

Amalfi

Blottie dans un entonnoir rocheux face à la mer, Amalfi est une ville marchande florissante, grâce à son commerce de céréales, de sel et d'esclaves. Elle exporte du bois de construction vers l'Égypte et la Syrie et importe en Occident les soieries de l'Empire byzantin. Ils utilisent déjà une monnaie en or alors que la plus grande partie de l'Italie en est toujours à une monnaie de troc. Ils reconnaissent l'empereur byzantin et sont souvent en conflit ouvert avec Salerne (sous territoire lombard).

Amalfi est gouvernée par un préfet élu. Le préfet actuel est un vieil homme débonnaire, Marinus, qui est assisté par son fils Pulcharius. Des rumeurs courent sur l'état de santé du préfet qui se dégrade rapidement, suite à une

Calabre, Longobardie et Apulie

Au IXe siècle, il est très difficile de discerner ce que recoupent exactement ces noms de territoire.

Sous l'Empire romain, la Calabre désignait la région d'Otrante, Brindisi et Tarente. Avec le temps, avec l'institution du thème de Calabre, le terme migra vers l'ouest, ainsi la Calabre devint la Terre d'Otrante et le Bruttium (non loin de la Sicile) devint la Calabre.

Pour les Lombards, la Longobardie est le territoire des Lombards, à savoir les principautés de Bénévent et de Salerne, et le comté de Capoue, qui n'ont jamais été conquis par les Francs. Pour les Francs, la Longobardie est le royaume d'Italie (once regnum Langobardorum). Pour les Grecs, le sud-est de l'Italie est la Longobardie.

L'Apulie est principalement constituée par la région de Bari, et non toute la péninsule car les terres au sud (Brindisi et Otrante) sont appelées la Terre d'Otrante.

Italie, Sicile, Sardaigne, Dalmatie

visite diplomatique effectuée à Naples il y a trois mois. Beaucoup des marchands en ville pensent que le préfet ne va pas tarder à passer de vie à trépas, et espèrent que son fils pourra prendre la succession, ce qui n'est pas garanti.

Récemment, un rival s'est déclaré, un puissant marchand ne s'encombrant pas de suivre les lois, Sébastiano Roudania, s'est déclaré pour prendre la succession, et beaucoup craignent qu'il ne parvienne à ses fins (car il a de nombreux appuis déclarés, légitimes ou achetés). On le dit très proche du duc tyrannique de Naples, certains disent même que c'est son fils illégitime.

Gaeta

Gaeta est un port fortifié sur la mer tyrrhénienne, dominée par l'impressionnant château des hypatus (ou consuls), ce qui la met à l'abri des déprédations des pirates musulmans.

L'hypatus actuel est depuis quatre années Docibilis I, un noble influent autoritaire disposant d'une importante clientèle parmi les marchands de Gaeta. Il a arrangé sa prise de pouvoir en échanges de faveurs, et a conduit une révolte contre le précédent hypatus, jugé trop conciliant vis-à-vis de Naples et de Constantinople. Il a de force réorienté la position politique de la cité, la rendant de fait indépendante, tout en reconnaissant une autorité nominale mais théorique de Constantinople.

Il a aussi réorganisé la milice de la ville, en payant des mercenaires lombards (environ 1 000 soldats sur toute la province administrée par Gaeta) pour qu'ils se chargent de la sécurité des habitants. Ces mercenaires semblent bien acceptés par la population, quoiqu'il y ait eu quelques heurts sanglants entre marchands établis et mercenaires, à cause de différends autour d'une taxe de protection considérée comme prohibitive.

Docibilis souhaite la grandeur de sa ville. Aussi, cela ne le gêne nullement de s'allier avec des musulmans (qui sont établis en Calabre) ou avec les Lombards de Salerne pour peu qu'ils soient puissants, ou avec Amalfi, Naples, l'Empire carolingien et bien sûr l'empire byzantin pour peu que cela bénéficie fortement à sa ville.

Naples

Le duché de Naples ne comprend pas seulement la ville de Naples et ses environs immédiats. Théoriquement, l'autorité du duc s'étend sur tout le littoral campanien, à l'exception d'Amalfi et du territoire de Terracine, occupé par les troupes pontificales.

Naples est un grand port gouverné par un duc tyrannique (le duc Serge II). La ville reconnaît formellement l'autorité de l'empereur byzantin mais en pratique c'est une ville pirate qui accueille les musulmans comme mercenaires et pirates pour piller les ressources des terres voisines. Naples est vue en dégoût par tous ses voisins, et en particulier par le pape à Rome.

Serge II est un homme sans honneur, qui ne respecte personne sinon lui-même. Il gouverne Naples avec une poigne de fer, et clame une loyauté sans faille tant envers Louis II le Jeune qu'envers Basile I. Il a usurpé de nombreux territoires appartenant à l'église, et il se prononce pour une alliance ouverte avec les musulmans de Sicile pour attaquer les Lombards (ce qui lui vaut l'excommunication de la part du pape).

En cela il entre en conflit ouvert avec l'évêque Athanasius, son oncle. Ce dernier, comme il dénonçait ouvertement le duc, a été expulsé de Naples, exilé sur une petite île - dont il s'est échappé - et maintenant il vit sous la protection du pape à Rome. Il maintient en prison son oncle César, l'amiral de Naples (qui fut l'architecte d'une grande victoire en 849 contre les musulmans près de Rome), car il le considère comme un rival et une menace pour son pouvoir sur Naples.

Venise

Venise est un grand centre de commerce entre l'Orient et l'Occident, où la minorité grecque coexiste en paix avec les habitants majoritaires de confession latine. Plusieurs îlots composent Venise : Cittanova, Malamocco, Rialto et Torcello. Venise est gouvernée par un Conseil de Citoyens et un doge (duc), supervisant les affaires militaires.

Venise reconnaît l'autorité de Louis II en échange de concessions commerciales et de la liberté de commerce dans l'Empire carolingien. Elle garde également d'excellentes relations avec Constantinople. Les Vénitiens contrôlent de nombreux havres dans la Mer Adriatique, parmi eux Comacchio près de Ravenne, à l'embouchure de la rivière Po.

Issu d'une famille estimée à Venise, Orso Participazio est le doge de Venise depuis six ans. Élu immédiatement après l'assassinat de son prédécesseur, Pietro Tradonico, le doge est un homme courageux, droit et juste qui porte une attention toute particulière à la justice. Il a fait capturer les assassins de son prédécesseur qui agissaient au nom de pirates narentains païens, et les a promptement fait exécuter. Comme son prédécesseur, il continue la guerre contre les pirates, qu'ils soient slaves, musulmans ou narentains. Il entretient des relations cordiales avec les empires carolingien et byzantin (quoiqu'à titre personnel, il soit plus proche des Byzantins).

Calabre

La Calabre est une région essentiellement montagneuse, comportant plusieurs massifs - entre le Pollino, la serra de Pellegrino, le Sorino, la Sila très boisée et l'Aspromonte. Les vallées y sont étroites et ravinées. Le climat y est méditerranéen, avec une longue sécheresse estivale de la mi-mai à la mi-septembre et des automnes et printemps pluvieux. Les hivers sont doux sur les côtes et les plaines. En montagne, il fait froid, avec parfois des chutes de neige. Les villes les plus importantes de la Calabre sont Amantea, Reggio, Santa Severina et Tropea.

À l'inverse de la Longobardie, la population de la province est essentiellement grecque et souffre bien plus des raids arabes. Plusieurs villages le long des côtes sont détenus par les Arabes, tout comme quelques villes, comme Amantea (appelée par les Arabes Al-

Manteah, « la Roche » en arabe, et qui est sous domination d'un émirat). Cependant, en dépit des nombreux sièges, la ville de Reggio est toujours sous domination byzantine. Mais avec la menace qui s'accroît sur la capitale du thème de Sicile, Syracuse, cela pourrait changer, et la ville pourrait tomber pour la première fois entre les mains des Arabes, et toute la Calabre avec.

Cependant, les chrétiens ne se laissent pas faire. Il existe quelques mouvements de résistance contre l'occupation musulmane, mais ceux-ci sont de moins en moins actifs, car beaucoup ne croient plus à la libération de la province. Ceux qui le peuvent émigrent dans d'autres régions de l'Italie, notamment vers les duchés de Naples ou de Venise. Les autres s'accommodent de l'occupation musulmane, en espérant une intervention des armées du thème de Sicile et de Calabre, pourtant déjà bien occupés à combattre en Sicile, ou d'armées d'autres thèmes.

Lucanie

La Lucanie, est une région enclavée, malgré deux façades maritimes au sud-est sur la mer ionienne et à l'ouest sur la mer tyrrhénienne. Mis à part une plaine maraîchère à l'est, la région est avant tout montagneuse (Apennins de Lucanie), et caractérisée par des sols calcaires pauvres (plateau des Murge).

Bien moins peuplée que les régions de Calabre et de Longobardie, la Lucanie fait partie intégrante du thème de Sicile. En pratique, elle est activement disputée entre les Byzantins, les carolingiens et les musulmans. Sa population est mixte : carolingiens, lombards, grecs et musulmans. La région étant peu peuplée, les villes importantes y sont rares, et l'on y trouve plus quelques villages, souvent établis en bord de mer.

Deux des principales villes de Lucanie, Toursikon (l'actuelle Tursi) et Tricarico, sont sous domination musulmane. La troisième, Matera (connue pour ses nombreuses églises rupestres) a été récemment prise par les carolingiens, et rasée. Les Byzantins ne sont que peu présents dans cette province : la plupart ont fui en Calabre, où il subsiste encore un petit espoir minime de victoire contre les musulmans, ou de l'autre côté de la mer adriatique, en Dalmatie et en Dyrrachium. La côte, autour de la ville de Cassano (connue pour ses maisons ocre à flanc de montagne), est toujours sous domination byzantine.



Trois cents soldats protègent la ville, et ils y sont aidés activement par la population locale. Le pope Andréasi, un homme d'une cinquantaine d'années, toujours jovial, est le chef de cette communauté. Il est le frère aîné du tourmarque de Cassano, Gabriele. Le pope est celui qui a la plus grande expérience de la guerre (on lui prête la mort de 300 sarrasins, un chiffre sûrement exagéré), et c'est pour cela que son frère Gabriele lui voue un tel respect. Pourtant, Andréasi déteste tuer, mais il sait qu'il n'a pas le choix : l'émirat de Sicile n'est pas le califat abbasside. Il rêve pourtant d'un jour où la Lucanie vivra en paix.

Longobardie

La Longobardie est une région de plaines, beaucoup plus fertile et donc beaucoup plus peuplée. La Longobardie n'est pas sous domination byzantine. Mais les Byzantins, qui sont établis dans les thèmes voisins de Céphalonie, de Dyrrachium et de Dalmatie, cherchent à récupérer cette province, actuellement partagée entre les Lombards, les francs et les musulmans. L'amiral Nicétas Ooryphas, basé à Dyrrachium, prépare une offensive contre Bari, avec en ligne de mire la reconquête de la province.

Bénévent

Les Lombards, depuis la guerre civile des ducs du Bénévent, n'ont plus de royaume unifié. Il y a d'un côté les princes du Bénévent, qui sont les seigneurs lombards les plus importants, et qui parfois s'appellent eux-mêmes « principes Langobardorum ». La ville de Bénévent, ceinte de murailles, est protégée par le château des ducs, le Rocca dei Rettori. Il est édifié au plus haut point de la ville. Le château se compose de la grande tour (« la Torrione », de 28 mètres de haut), du palais des ducs et du monastère bénédictin de San Piétro.

L'autre monument important de Bénévent est l'église lombarde circulaire Santa Sofia. Construite vers 760, l'église consiste en un hexagone central (entouré d'un anneau décagonal avec huit piliers de pierre calcaire blanche), dont les sommets sont munis de colonnes reliées entre elles par des arches soutenant la coupole. L'intérieur est décoré de fresques d'artistes byzantins représentant l'histoire du Christ.

L'abbaye Saint Vincent du Volturne est un important monastère bénédictin en lien avec Bénévent. Le monastère, qui est à la limite des territoires francs et lombards, occupe une position stratégique. Les abbés sont soit des Francs, soit des Lombards (qui font souvent partie de la famille ducale du Bénévent). Les moines (environ 300), pour être protégés par les Francs (et avoir des privilèges fiscaux et juridiques), ont souvent l'obligation de jurer un vœu de fidélité. L'abbaye possède une grande et riche bibliothèque.

Bénévent possède de nombreux vestiges antiques. Les plus importants sont l'arc de Triomphe érigé en l'honneur de l'empereur Trajan (en 114), l'obélisque provenant de l'ancien temple d'Isis, le Pont Leproso (un pont romain construit au IVe siècle) et l'ancien théâtre romain, inauguré par Hadrien en 126 et étendu ensuite sous Caracalla. Très bien conservé, le théâtre mesure 90 mètres de diamètres et peut accueillir jusqu'à 10 000 spectateurs.

Adelchis est l'actuel prince de Bénévent depuis 854. Comme il est entouré des Francs, des Grecs et des Musulmans, sa politique est de jouer les uns contre les autres. Sa loyauté est fluctuante, mais il est un grand meneur d'hommes et un bon guerrier. Il place en premier lieu l'indépendance du Bénévent. Sous son commandement, la principauté du Bénévent est entièrement sous son contrôle et ne souffre maintenant que peu des intrusions arabes de Bari ou de Tarente.

Salerne

Salerne est la capitale de l'autre duché lombard. C'est une ville tournée vers la mer, où les marchands grecs et arabes sont fréquents. Comme à Bénévent, la ville est protégée par une puissante forteresse, hissée à 300 mètres au-dessus de la ville : le Castello di Arechi. C'est une tour de guet sans pareille pour surveiller la côte, qui fut érigée au VIIIe siècle. La vieille ville de Salerne est un entrelacs de ruelles, où les marchands s'affairent dans leurs boutiques à proximité du port. Il y a de nombreux palais (occupés par les riches familles de Salerne) et églises, entre autres la Chiesa di San Benedetto (avec son monastère).

Le prince de Salerne est Guaiferio. Il usurpa le trône en 861, menant une révolte populaire contre le précédent prince, impopulaire parmi les Salernitains. C'est un homme d'action qui aime être aimé par ses sujets, et qui a une sensibilité profondément religieuse : il fonda il y a cinq ans le monastère de San Massimo, lui accorda des terres et de l'argent il y a deux ans, et il prévoit de s'y faire enterrer. Il est en paix avec ses voisins, y compris les musulmans, mais gare à celui qui lui cherche querelle. Comme il est vu plus comme un usurpateur à la cour de Louis II, il est naturellement plus proche de l'Empire byzantin.

L'ancienne cité de Capoue fut pillée puis rasée durant la guerre civile lombarde (839-849). Une nouvelle ville fut construite peut après, non loin des ruines de l'amphithéâtre romain (où Spartacus avait combattu), qui fut



transformé en forteresse. Puisqu'il y a plusieurs prétendants à la couronne, le territoire de Capoue est en état d'anarchie. Les Musulmans et les Napolitains pillent régulièrement le territoire puisque les défenses sont au plus bas.

Depuis la mort de Pando le Rapace en 862 (qui déclara la ville indépendante de Salerne la même année), plusieurs princes se disputent sa succession : Landulf (évêque de Capoue), Pandenulf le fils de Pando et Lando II, le frère de Pando. Pandenulf cherche à reconquérir Capoue mais il n'a aucun soutien. Lando II se bat contre Landulf, le déclare usurpateur, et contre son neveu.

Bari

Bari, qui fut sous domination byzantine jusqu'en 847, est le siège d'un émirat arabe (tout comme le sont les villes voisines de Brindisi et Tarente). Son émir actuel est Sawdan, un homme qui est différemment perçu selon les chroniqueurs : pour les chrétiens (carolingiens principalement), l'émir est un homme pervers et cruel, tandis que le chroniqueur juif Abu Aaron (avec lequel l'émir entretient de très bonnes relations) le décrit comme un homme sympathique, prompt à établir des relations cordiales avec ses voisins chrétiens, et qui gouverne avec sagesse Bari.

La réalité est que l'émir est un homme belliqueux, pas par volonté mais par nécessité, pour assurer la protection de l'émirat face à des ennemis qui déclarent publiquement vouloir conquérir Bari. Il y a six ans, ses armées ont envahi les terres de la principauté lombarde de Bénévent, contraignant le Prince Adelchis de Bénévent à lui payer un tribut.

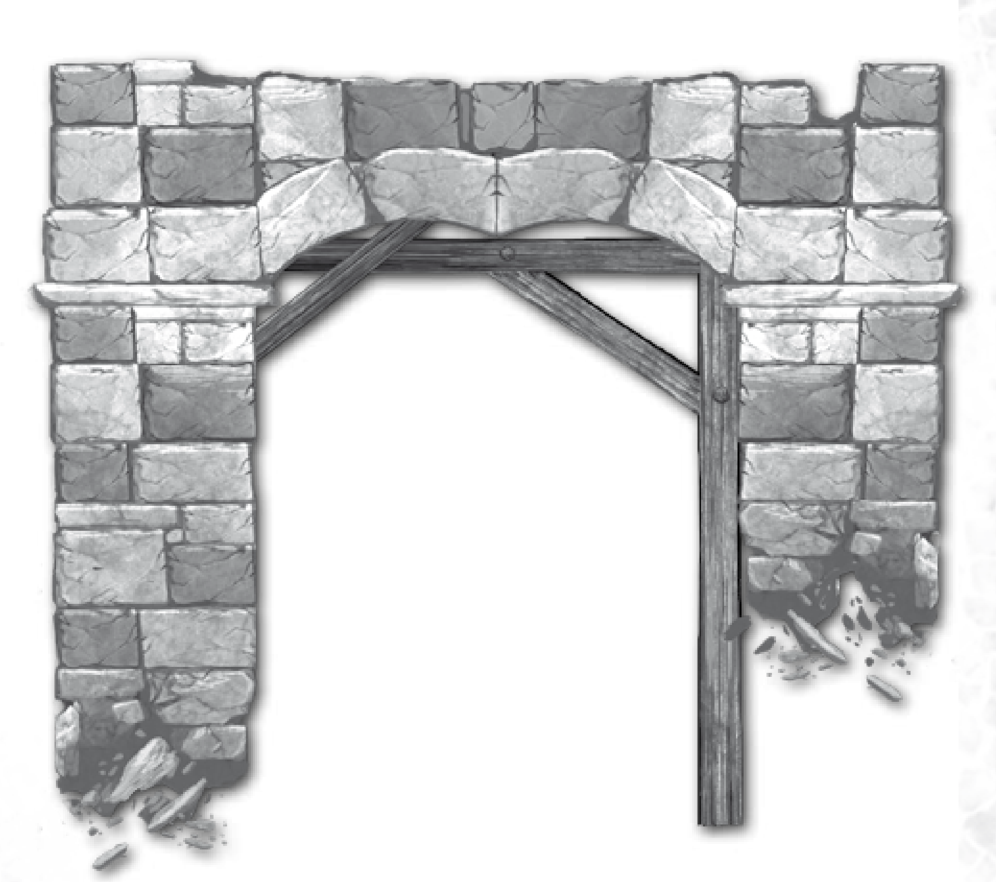
Bari est une ville magnifique que l'émir a embellie avec la construction d'une mosquée et de plusieurs palais. La ville est florissante, grâce aux raids effectués par les musulmans sur les terres adjacentes, mais aussi grâce au commerce d'esclaves, du vin et des poteries. La guerre est aux portes de Bari, mais pas à Bari elle-même (ce qui ne pourra pas être toutefois garanti éternellement), l'émir y veille particulièrement, grâce à sa garde armée qui lui est fanatiquement loyale.

L'émir est un homme redoutablement avisé qui sait mener des batailles et surtout comment diviser ses adversaires, lombards principalement. Il est aussi expert dans l'art de la provocation, comme en témoignent les récents raids de l'émirat dans la péninsule de Gargano (situé sous administration carolingienne), incluant le saccage du sanctuaire de Monte Sant'Angelo.

Cela a entraîné en 867 une réaction de l'empereur carolingien, qui mobilisa ses alliés lombards pour attaquer Bari (mais sans succès). En 869, Il négocia une aide navale auprès des Byzantins, mais à cause de problèmes de coordination, le siège échoua une nouvelle fois. Toutefois, une nouvelle attaque se prépare pour cette année, avec les Francs et les Lombards par la terre et les Byzantins de l'amiral Niketas Ooryphas par la mer.

Otrante

Otrante, protégée par une puissante enceinte fortifiée, est la seule possession byzantine de l'Italie du sud-est (la Terre d'Otrante). Un imposant château domine la mer et la ville. Une importante garnison est affectée ici, en préparation de la reconquête de la province.



Sicile et Sardaigne

Sicile

Située entre le bassin occidental et le bassin oriental de la Méditerranée, la Sicile est le passage obligé entre la péninsule italienne et l'Afrique byzantine. L'île occupe une place importante sur les grandes voies de communication. De forme triangulaire, la Sicile prolonge le relief des Apennins de Calabre avec un relief souvent montagneux (les monts de Nebrodi et de Madonies au nord). Le centre et le sud sont composés de collines. Il existe de rares plaines, notamment la plaine de Catane et la Conca d'Oro (qui entoure Palerme et son arrière-pays).

Localisée à la rencontre de la plaque eurasienne et de la plaque africaine, l'île est célèbre pour le volcan Etna (dont les pentes ont toujours connu la culture de la vigne), mais il existe d'autres volcans dans les îles Éoliennes au nord-est, le Stromboli et le Vulcano. La Sicile est également exposée aux tremblements de terre. Le réseau hydrographique est constitué de petits fleuves et de cours d'eaux pérennes. L'île bénéficie d'un climat méditerranéen, aux hivers doux et humides et aux étés chauds et très secs. Au printemps les paysages sont verts et fleuris, en été ils sont jaunes et sans fleurs. L'aridité est marquée dans le sud, directement atteint par le sirocco.

Conquise par l'Empire byzantin sous Justinien par Bélisaire (535), l'île connut ensuite des incursions gothes (547-551), des raids arabes avec leur débarquement sur plusieurs points de la côte (652 puis 669). L'empereur Constant II, qui résida durant sept années à Syracuse, y fut assassiné (668).

Depuis 826, la Sicile est la cible permanente des Arabes d'Afrique : elle est régulièrement attaquée par les flottes et les armées des Aghlabites, qui jouissent de la complicité d'une partie des fonctionnaires et de la population byzantine. Les forteresses de l'île tombent les unes après les autres aux mains des envahisseurs qui, installés à Palerme dès 831, étendent leur conquête vers les côtes septentrionales de l'île : Modica tombe en 845, Lentini en 846, Raguse en 848. Malgré leurs efforts, Taormine et Syracuse, les deux principales forteresses byzantines de l'île, restent sous contrôle byzantin.

Les villes les plus importantes de l'est de la Sicile, très hellénisées, sont souvent construites sur la côte : Syracuse, Catane, Taormine (cela explique du reste la difficulté de la conquête musulmane et la résistance acharnée des locaux aux musulmans). Les domaines impériaux y sont particulièrement nombreux, tout comme les patrimoines de l'église byzantine. La population est en majeure partie d'origine grecque, l'église sicilienne est rattachée au patriarcat de Constantinople, et non au patriarcat de Rome. En raison de sa richesse, la frappe des monnaies impériales y est autorisée, l'atelier se situant à Syracuse.

Quelque chose gronde dans le volcan

C'est bientôt Pâques à Syracuse. Toute la ville est en effervescence pour préparer le point d'orgue de l'année liturgique chrétienne. Même les fumerolles survolant l'Etna ne semblent pouvoir ternir l'esprit de joie qui règne sur la population. Seul le pope Livio se lamente dans sa petite église : on a volé l'icône de Saint Anastase. Ce n'était pas la plus belle ni la plus Mais ils cherchent aussi à accroître leur prestige, en rehaussant la gloire de leur lignage, en se donnant des origines lointaines, constantiniennes de préférence, ce qui peut leur ouvrir le chemin vers la connue des icônes mais c'était la sienne. Comme tous les hommes de l'empereur sont mobilisés pour préparer la grande fête pascale, il incombe aux investigateurs d'aider le brave pope. Celui-ci explique que plusieurs individus ont saccagé son église, souillant de leurs chausses boueuses tous les tapis de la nef. En effet, on aperçoit encore les nombreuses traces de pas noirâtres, terre typique des pentes fertiles du volcan. Une enquête de voisinage ne donnera pas grand-chose si ce n'est qu'on a aperçu quatre individus à la lueur de la lune, habillés comme des paysans.

Lorsqu'un deuxième vol d'icône a lieu, les choses s'accélèrent. Le temps de se rendre compte que le modus operandi est le même, une troisième est volée. Et lorsque les anciens prédisent des jours de malheur car l'Etna se réveille lentement et que les investigateurs sont accostés par un mystérieux fonctionnaire du Dromon, il devient clair que ces paysans font quelque chose au volcan grâce aux icônes volées. Que faire dès lors ? Tendre une embuscade aux mécréants en surveillant une icône très importante ? Fouiller les pentes d'un volcan qui se réveille pour trouver leur repaire ?

Et lorsque ce mystérieux fonctionnaire parle d'une antique prison qui pourrait céder, les investigateurs se rendront-ils compte du danger qui plane sur la Sicile et sur le reste de cette partie du monde ?

Sardaigne

La Sardaigne possède comme la Sicile un relief montagneux. Mais on y trouve également des paysages de plaines, dont la principale est celle du Campidano. Le climat est de type méditerranéen, avec des températures douces, et le mistral, qui est le vent dominant, permet de rafraîchir les températures estivales élevées. L'île est souvent frappée par des sécheresses avec des températures pouvant monter jusqu'à 45 °C.

Cagliari, qui se situe dans la zone méridionale à l'est des monts des Sept Frères (où est construit le monastère des Sept Frères), est la ville la plus importante et la plus peuplée de la Sardaigne. L'île est sous l'autorité de l'exarchat de Carthage. Mais les relations sont beaucoup plus étroites avec la Sicile. Les populations sont comme en Sicile très hellénisées, ce qui favorise beaucoup les relations.

Autour du Monde byzantin

Constantinople est vaste, notre Empire l'est aussi, mais le Monde l'est encore plus. Nombreux sont les royaumes, les principautés, voire les cités-états dans notre Monde. Il y a l'intrigant et envoutant califat abbasside, l'Empire carolingien aux prises avec la Barbarie, la tyrannie perse, et en Orient des puissances inconnues qui peuvent être atteintes par la Route de la Soie. Et bien sûr, notre Empire.

Andronikos Skylitzès

Ce chapitre présente la description des plus importants royaumes et empires du Monde qui ont une interaction directe avec l'Empire byzantin. Les contrées plus occidentales ou orientales seront décrites ultérieurement.

L'Empire carolingien

À Aimeri de Cologne, salutations.

Je me languis de notre bien aimée Aix-la-Chapelle où réside notre saint empereur, Louis II le Jeune, arrière petit fils du grand Charlemagne. Le palais de Charlemagne, la cathédrale de Louis le Pieux, les jardins impériaux qui étaient tellement appréciés par Lothaire le Grand, tout contribue à faire d'Aix-la-Chapelle une grande ville, héritière de l'ancien monde romain qui a disparu à jamais.

L'orient, beaucoup de voyageurs, des moines errants ou des commerçants itinérants, vantent son exotisme et son attrait. Ils enjolivent beaucoup, car la réalité est bien désespérante. Ceux qui se proclament romains apparaissent bien pâles au regard de leurs ancêtres. Ce sont en vérité des gens bien décadents, qui ont commis l'hypocrisie de s'allier avec les infidèles. Constantinople est une ville bien médiocre, où la vermine règne en maître. Alexandrie, Carthage et Thessalonique ne valent guère mieux. Jérusalem est d'une tout autre nature, c'est la ville de naissance de notre Christ, mais elle est hélas sous domination musulmane.
Il aurait mieux valu pour ces décadents que notre Empereur Charlemagne devienne l'unique Empereur d'Orient et d'Occident, mais cela ne s'est pas fait. Les iniques romains se sont arrangés pour faire capoter le projet de mariage entre notre bien aimé Empereur et Irène, une catin mais héritière du trône de Constantinople. Des usurpateurs se sont succédé à Constantinople, et le dernier en date est ce parvenu de Macédoine, dont certains ont paraît-il l'outrecuidance de le comparer à Alexandre le Grand. Le seul empereur légitime de Constantinople est Louis II le Jeune.
Nous mettrons à genoux ces orgueilleux romains. Il le faut. Préviens l'empereur que tout se passe selon nos plans à Constantinople.

Comte Charles de Cologne

Histoire

Théodose le Grand fut le dernier souverain à régner sur l'Empire romain unifié. Après lui, il y eut division définitive entre Orient et Occident. L'Occident eut à faire face à de nombreuses invasions barbares. Ceux-ci s'établirent comme fédérés, avant de s'unir sous l'égide du patrice Aétius pour repousser les hordes des Huns d'Attila à la bataille des Champs Catalauniques (451). À la suite de l'assassinat du patrice en 452, l'empire d'Occident ne lui survécut que 24 ans. Son dernier empereur fut Romulus Augustule.

Les royaumes barbares prirent le relais des Romains. Étant très admiratifs de la civilisation romaine, ils se posèrent comme successeurs de celle-ci. Il y eut le royaume Vandale en Afrique du Nord, qui disparut en moins d'un siècle sous les coups de Bélisaire. Il y eut le royaume des Wisigoths, de part et d'autre des Pyrénées, en Espagne et en Aquitaine, et les Burgondes dans la région de Lyon. Les derniers venus furent les Francs Saliens. L'un de leurs rois, Clovis, sut se concilier le clergé gallo-romain en se convertissant à la religion catholique, ce qui lui permit de prendre l'ascendant sur les autres rois barbares.

Il choisit pour capitale Paris. Après sa mort, le royaume fut partagé entre ses quatre fils. Querelles et empoisonnements, guerres et complots vont se succéder durant toute la dynastie mérovingienne. Au VIIe siècle, le pouvoir passa entre les mains des Maires du Palais. Pépin le Bref, qui déposa le dernier Mérovingien (Childéric III), devint le premier roi carolingien.

Charlemagne lui succéda. Monarque guerrier, il agrandit sensiblement son royaume par une série de campagnes successives, en particulier par la lente mais violente soumission des Saxons païens (772-804) en Germanie. Souverain réformateur, soucieux d'orthodoxie religieuse et de culture, il protégea les arts et les lettres et fut, après deux siècles de déclin, à l'origine de la renaissance carolingienne : une période d'importants progrès intellectuels,



notamment grâce à la redécouverte de la langue latine et la sauvegarde des textes de nombreux auteurs classiques.

À Noël 800, fait exceptionnel, le pape Léon III couronna Charlemagne empereur d'Occident. Le traité d'Aix-la-Chapelle en 812 confirma le titre impérial de Charlemagne et de ses successeurs, mais officieusement les Byzantins utilisèrent des formules détournées pour éviter de se prononcer sur la légitimité du titre, comme « Charles, roi des Francs, que l'on appelle leur Empereur ». Selon la tradition franque, Charlemagne avait prévu de diviser l'Empire entre ses trois fils dès 806. Mais deux de ses fils moururent avant lui. Donc, en 813,

il associa son fils survivant Louis le Pieux à l'empire. Charlemagne mourut le 28 janvier 814 à Aix-la-Chapelle.

Au lendemain de sa mort, son vaste empire était borné à l'ouest par l'océan Atlantique, au sud, par l'Èbre, en Espagne, par le Volturno, en Italie ; à l'est par la Saxe, la rivière Tisza, les contreforts des Carpates et l'Oder ; au nord par la Baltique, le fleuve Eider, la mer du Nord et la Manche.

En 817, Louis le Pieux fit rédiger l'Ordinatio imperii afin de régler la succession de son empire entre ses trois fils. Écoutant les conseils de l'Église de garder l'Empire unifié, pour éviter les guerres entre frères rivaux, il fit attribuer à Louis le Germanique, son fils benjamin la Bavière, à Pépin l'Aquitaine et à Lothaire, l'aîné, les autres territoires. Mais c'est à ce dernier, et à lui seul, qu'était réservé le titre impérial, et ses deux frères lui devaient obéissance, notamment dans les domaines diplomatique et militaire.

La naissance de Charles le Chauve en 823 remit en cause l'Ordinatio imperii. Cette naissance entraîna de nombreux conflits de territoire entre Louis le Pieux et ses fils. Une première révolte éclata en 830, puis une autre en 833, où Louis le Pieux fut déposé par l'archevêque de Reims, Ebbon. Ne s'avouant pas vaincu, l'empereur légitime reprit les armes et parvint à faire imposer la restitution de sa dignité impériale en 835, lors du concile de Thionville. En 837, Louis le Pieux donna un vaste royaume pour son dernier fils Charles, ce qui entraîna la rancœur des autres.

À la mort de Louis le Pieux en 840, les hostilités entre les fils reprirent aussitôt. Louis le Germanique et Charles le Chauve refusèrent de reconnaître leur frère Lothaire comme suzerain, et se liguèrent contre lui. Mal leur en prirent, car contre toute attente, ils furent battus en juin 841 à Fontenay-en-Puisaye dans l'Auxerrois, et à nouveau en avril 842 à Strasbourg. L'empereur clama avoir eu le soutien de Dieu lors du conflit, en obtenant la victoire. L'année suivante, le traité de Verdun imposa aux rois vaincus les principes décidés lors de l'Ordinatio imperii de 817.

L'empereur Lothaire reconnut Charles le Chauve comme roi de la Francie Occidentale, Louis le Germanique comme roi de la Francie Orientale, et il en profita pour introniser son jeune fils Louis II le Jeune comme roi de la Francie Médiane. L'empire ne fut pas divisé. En 850, Louis II le Jeune fut associé au trône en tant que co-empereur, et il lui succéda en 855.

Quinze ans plus tard, Louis II le Jeune est toujours l'empereur carolingien en titre. Il n'a pas encore d'enfant mâle légitime en âge de régner, et n'a pas publiquement désigné d'héritier. Les deux frères de l'empereur actuel, Lothaire II et Charles de Provence, sont morts et enterrés. Le fils de Lothaire II, Hugues, est un bâtard, de même que Carloman (à ne pas confondre avec Carloman, fils de Louis le Germanique), dont on ne sait pas précisément s'il est un fils de Lothaire I ou de Louis II le Jeune.

Le pays

L'empire est divisé en trois pays : la Francie Orientale, la Francie Médiane et la Francie Occidentale. Le successeur de l'empereur est le roi de la Francie Médiane (mais actuellement, ce poste est vacant).

Le royaume de Bretagne, qui fait en théorie partie de la Francie Occidentale, est en pratique indépendant, comme le sont effectivement les terres des Angles, des Saxons et des Jutes (l'Angleterre). La Marche d'Espagne est composée de comtés dépendant de l'autorité carolingienne. Les comtes des Marches sont principalement Francs. Le plus important comté est le comté de Barcelone.

Francie Orientale

Au nord, s'étend une plaine basse faiblement ondulée (le duché de Saxe), entrecoupée de larges vallées fluviales. Entre des collines couvertes de landes s'étendent de petits lacs, des marécages, quelques bois de pins et parfois de maigres champs cultivés. Les principales villes du nord sont Brême et Hambourg, deux grands ports.

Le centre est recouvert de vieilles montagnes, abîmées par des millions d'années d'érosion, et ayant donc une altitude peu élevée ; enfin, le sud est pourvu d'un bassin sédimentaire, du plateau bavarois et du massif alpin. Sa terre riche et fertile résulte de la traversée du territoire par plusieurs fleuves, dont le Rhin qui se rend tout droit en mer du Nord après un périple sur les frontières suisses et françaises et en Pays-Bas; le Danube, qui prend source en Forêt Noire et traverse la Bavière avant d'aller tout droit en Europe centrale et de finir sa course comme son voisin, en mer du Nord; ou encore l'Elbe, qui après être passée en Saxe, fait un détour par Hambourg et se jette dans les bras de la mer du Nord. Les principales villes sont Franconofurd (le gué des Francs) et Ratisbonne (la ville rempart), située sur le point le plus septentrional du Danube et à l'embouchure de ses affluents, la Regen et la Naab.

Le climat est frais et tempéré. Le littoral, qui subit des tempêtes notamment en hiver, est souvent frappé, comme le reste du pays, par des masses d'air froid venant tout droit

de Sibérie. Les zones montagneuses (Alpes) sont soumises à de régulières précipitations et à des chutes de neige en hiver. Quant à l'Est, on y trouve de fréquents orages d'été et des amplitudes thermiques accentuées.

Franconofurd (actuelle Frankfort) est la capitale de la Francie Orientale. La ville, construite sur le Main, est entourée de murailles, percée de nombreuses portes (comme la porte Charlemagne et la porte Saint-Léonard). C'est une ville marchande, particulièrement réputée pour son marché au vin et son marché aux livres, place d'exception dans l'Empire. La cathédrale est construite sur une île du Main, donnant son nom au quartier, la Colline de la Cathédrale.

Ratisbonne est la capitale de la Bavière et une importante cité ecclésiastique. De nombreux monastères et abbayes y sont établis dans ses proches environs.

Francie Médiane

Depuis la mort de Lothaire II, frère de l'empereur et héritier présumé en 869, il n'y a plus de roi de Francie Médiane. Lothaire II avait les titres de roi de Francie Médiane et de duc de Lotharingie, tandis que son frère Charles de Provence (mort en 863) était le duc de Provence et de Bourgogne cisjurane.

La Francie Médiane arbore une diversité de paysages : de vastes vallées côtières, des montagnes escarpées (Alpes), des vallées fluviales encaissées, des plaines, des lacs et de nombreuses forêts, très riches en gibier.

En Frise (au nord des Pays-Bas actuels), s'étend un paysage similaire à la Saxe, une plaine basse faiblement ondulée, entrecoupée de larges vallées fluviales. Entre des collines couvertes de lande s'étendent de petits lacs, des marécages, quelques bois de pins et parfois de maigres champs cultivés. La Lotharingie s'étend entre les vallées de la Meuse, de l'Escaut et du Rhin jusqu'à la mer du Nord, avec au centre la forêt des Ardennes. En Provence, le relief est globalement vallonné avec des Pré alpes impressionnantes dans sa partie centrale et la chaîne des Alpes du sud à l´est et au nord-est.

Les villes principales de la Francie Médiane sont Aix-la-Chapelle, Cologne, Metz et Rome.

Aix-la-Chapelle est la capitale de l'empire d'Occident, et est la ville la plus peuplée de tout l'empire (environ 50 000 habitants). Le site a été occupé par de nombreux villages dans l'antiquité, et connu par les Celtes et les Romains pour ses sources chaudes. Selon la tradition, Aix-la-Chapelle a été fondé par le romain Grenus, sous Hadrien, vers l'an 124. La ville s'est agrandie sous Pépin le Bref, et son fils Charlemagne en fit son lieu de résidence et la capitale de l'empire, construisant un palais dont la magnifique chapelle, la cathédrale Notre Dame (où il a été enterré le jour de sa mort).

Cologne est une cité construite sur le Rhin, dont la fondation remonte à 39 avant J.-C. Appelée à l'origine Ara Ubiorum (d'après la tribu germanique des Ubiens), les romains y ont établi une garnison. Des axes routiers (dont des voies romaines) convergeaient ici vers un pont de bateaux sur lequel transitait un important commerce avec toutes les régions de la Germanie. Grâce à l'influence d'Agrippine la Jeune (la femme de l'empereur Claude), Ara Ubiorum obtint le statut de colonie romaine en l'an 50 et prit le nom de Colonia Claudia Ara Agrippinensium.

Cologne est protégée par un mur fortifié épais en moyenne de 2,5 mètres, haut de 8 mètres, comportant 19 tours rondes et neuf portes. Peuplée d'environ 5 000 habitants, la construction de la nouvelle cathédrale, le centre de la ville, a commencé en 850 à l'initiative de l'archevêque Gunthar. Mais ce dernier a été récemment excommunié, et certains pensent qu'il s'est enrichi illégalement, et qu'il a partie liée avec des Saxons n'ayant pas encore abandonné leur ancienne foi.

Metz (environ 10 000 habitants), en tant que berceau de la dynastie carolingienne, est naturellement favorisé par ses souverains. Sous les Mérovingiens, la ville fut capitale de l'Austrasie. Avec l'avènement de Pépin le Bref, elle perdit son statut de capitale, tout en restant l'un des grands centres intellectuels de l'empire. Les édifices religieux se sont multipliés, de nombreuses nécropoles et lieux de cultes foisonnent à l'extérieur des remparts de Metz.

Elle reçoit périodiquement la cour carolingienne alors que son abbaye Saint-Arnould devient la principale nécropole des Carolingiens et abrite les dépouilles des sœurs et de la deuxième femme de Charlemagne, Hildegarde, ainsi que celle de l'empereur Louis le Pieux. Charlemagne eut de constantes préoccupations pour Metz, dont il favorisa tout particulièrement l'Église.



Louis II dit le Germanique 77 ans, roi de Francie Orientale

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	14	Piété	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50
Conviction	70

Compétences

Bibliothèque	40 %
Bureaucratie	50 %
Culture Artistique	
- Poésie	60 %
Sciences humaines	
- Héraldique	60 %
- Histoire	30 %
- Loi	55 %
- Littérature	75 %
- Religion	65 %
Vigilance	30 %

Langues

Alphabet Latin	90 %
Alphabet Grec	36 %
Franc (parler)	90 %
Latin (parler)	55 %
Grec (parler)	30 %

Combat

• Bâton	25 %
Dégâts 1D4	

Louis IIdit le Germanique – 77 ans, roi de Francie Orientale

Le roi de la Francie Orientale, Louis II dit le Germanique ou de Bavière est un vieil homme de 70 ans. Il a de longs cheveux blancs, des yeux perçants et un nez arrondi. Il a du mal à marcher, et s'aide d'une canne pour avancer. Désormais protecteur des arts et chantre de la paix, il n'éprouve que dégoût envers la guerre et son frère Charles le Chauve. Il ne regrette absolument pas d'avoir été vaincu par l'empereur Lothaire, qui selon lui était juste et bon. Il porte un amour filial à son neveu l'actuel empereur, et regrette que celui-ci n'ait pas encore d'héritier en âge de régner. Il craint que l'empire ne passe entre les mains de Charles le Chauve. Il préférerait, tant qu'il n'y a pas d'héritier officiel, que ce soit son fils, Carloman, qui hérite de l'empire, et il fait tout pour cela.

Malgré sa vieillesse, Louis a toujours l'esprit alerte et vif. Il est toujours capable de contenir les factions, de se former un grand parti, tant par la douceur et la fermeté de son caractère que par les grâces de sa personne et l'enjouement de son humeur. Il y est aidé par son fils et probable successeur, Carloman. De ce fait, la Francie Orientale est en paix.

Ambassade à Aix-la-Chapelle

Les investigateurs escortent un comte neustrien (Arnulf) et sa fille à Aix-la-Chapelle. Ce dernier doit rencontrer un proche conseiller de l'empereur pour lui transmettre un rapport secret sur la guerre contre les Vikings. Mais le lendemain, le comte est retrouvé mort dans ses appartements, et le rapport secret a disparu. Les investigateurs doivent enquêter, et remettre la main sur ce rapport, si possible.

Les investigateurs vont découvrir qu'une faida (voir les coutumes page 158) a été exécutée il y a 10 ans entre deux familles, mettant fin à une opposition depuis cinq générations. Quelqu'un cherche à raviver la querelle. Ils vont devoir mettre un terme aux agissements d'un tueur sanglant qui peut répondre aux ordres du roi de Francie Occidentale, d'un chef de clan saxon ou d'un ambassadeur byzantin, selon les besoins de votre campagne.



Rome, la ville éternelle, n'est plus que le pâle reflet de son prestigieux passé. De nombreux monuments de l'antiquité sont en ruines, la ville ayant été occupée plusieurs fois par les Ostrogoths, les Lombards et saccagée par de nombreux peuples, dont les Musulmans et les Vandales. Fondé il y a plus de 1 600 ans sur sept collines le long des berges du Tibre par le légendaire Romulus, la ville est désormais la capitale des États Pontificaux. Environ 30 000 personnes vivent maintenant en petits groupes dispersés, le long des berges du Tibre. La Ville Éternelle attire un flot constant de pèlerins, le gagne-pain des clercs, aubergistes, prêteurs sur gages et nobles qui vivent dans des places fortes construites sur les ruines.

Troubles à Cologne

L'actuel archevêque de la ville, Wilibert, a de gros soucis. Depuis peu, la ville est la cible d'attaques de Barbares, probablement des Saxons non convertis. La cathédrale est aussi victime de sabotages. Wilibert cherche à résoudre la situation, en engageant des enquêteurs spéciaux.

Les investigateurs vont enquêter sur le passé de la ville, et découvrir en l'ancien archevêque, Gunthar, un coupable possible. Ce dernier a accordé l'annulation du premier mariage de feu Lothaire II en 862, et a été excommunié en 863 pour cette raison. Il est resté toutefois archevêque de Cologne jusqu'en 866, année où il a été remplacé par l'archevêque Wilibert. Il est effectif que Gunthar cherche à récupérer sa charge, et il profite de l'occasion, mais il n'est pas le responsable du complot.

Le réel responsable est un capitaine mercenaire de Cologne, Sigibert, qui croit toujours aux anciens dieux teutons, et qui veut à tout prix empêcher la construction de la cathédrale. Ce dernier est fou, persuadé que ses dieux lui parlent et qu'il accomplira de grandes choses à Cologne.

Les investigateurs peuvent découvrir le réel responsable en s'infiltrant parmi les ouvriers de la cathédrale, en démasquant les responsables des accidents. Ou ils peuvent suivre les Saxons (déguisés en soldats impériaux) jusqu'à leur campement. Là, ils peuvent assister à une étrange cérémonie, auquel participent, masqués, Sigibert et ses proches hommes de main. Dans l'un ou l'autre cas, les investigateurs peuvent démasquer Sigibert.

Les États Pontificaux au sud du royaume d'Italie sont gouvernés par le Pape de l'Église Occidentale, et font en théorie partie de l'Empire carolingien. En droit canonique, le pape est désigné sous le titre de Pontife romain, et est évêque de Rome, Vicaire de Jésus-Christ, Primat d'Italie, Patriarche d'Occident et souverain des États Papaux. L'élection du pontife romain revient canoniquement à l'Église de Rome, clercs et laïcs confondus. Mais dans la pratique, il est choisi par les nobles romains, qui font de lui l'instrument des factions politiques. Cependant, le pouvoir spirituel de Rome resplendit sur toute la chrétienté (en pratique, principalement sur l'empire d'Occident).

Les sujets de dissension avec l'Empire byzantin ne manquent pas : la querelle de l'iconoclasme il y a quelques dizaines d'années, la querelle du Filioque à propos du dogme de la Trinité, et surtout la Donation de Constantin, selon laquelle l'empereur Constantin aurait donné au Pape la primauté sur les Églises d'Orient et l'imperium (ou pouvoir impérial) sur l'Occident. Enfin, la condamnation du patriarche laïc Photios nommé par l'Empereur Michel III l'Ivrogne est un épineux contentieux entre les Etats Papaux et l'Empereur byzantin.

Le pape actuel est Adrien II, un vieil homme borgne et boiteux, qui ne cesse de couvrir d'éloges l'actuel empereur d'Occident, Louis II. Il soutient ce dernier dans sa guerre légitime contre les Sarrasins, pour la délivrance des fidèles.

Élu voici deux ans au pontificat, le pape n'est plus qu'un vieil homme brisé, qui vient de vivre un drame terrible : sa femme et sa fille, qui vivaient avec lui au palais du Latran, ont été enlevées et égorgées par un forcené. Il trouve du réconfort à servir l'Église, et se dépense sans compter pour venir en aide aux pauvres, ce qui l'aide à oublier un peu sa peine.

Francie Occidentale

La Francie Occidentale est limitée par la mer du Nord, la Manche, l'océan Atlantique à l'ouest, par les Pyrénées et la Méditerranée au sud. Elle est vaste et variée, recouverte par une grande et belle forêt et est parcourue par de nombreux fleuves (Seine, Loire, Garonne, Rhône et Rhin) et rivières. Elle arbore comme en Francie Médiane une diversité de paysages : de vastes vallées côtières, des montagnes escarpées (Pyrénées) ou plus anciennes (le massif central), des vallées fluviales encaissées, des plaines, des lacs, et de nombreuses forêts, très riches en gibier.

La Francie est ouverte sur l'océan Atlantique à l'ouest, et bénéficie de vents dominants maritimes, garants d'hivers modérés (assez froids dans certains endroits, mais plutôt doux dans d'autres), d'étés tempérés et de précipitations régulières. La prédominance des flux océaniques explique la douceur du climat de la Francie.

Paris est la capitale de la Francie Occidentale. La ville est assez ancienne, et doit son origine à une tribu de pêcheurs, les Parisii. Alors appelée Lutèce, elle connut une expansion sans précédent sous les Romains, et prit l'aspect d'une ville gallo-romaine de par son plan et ses constructions publiques (amphithéâtre, thermes, forum, aqueduc). Clovis fit de la ville la capitale du royaume franc. Un intense rayonnement religieux s'opéra autour du noyau central de la Cité, avec la construction de différents prieurés et abbayes dans le Marais et sur la rive gauche (notamment l'abbaye de Saint-Germain-des-Prés).

Paris est presque abandonné par les souverains carolingiens, qui ne font qu'y passer : ils lui préfèrent les villes de Metz et d'Aix-la-Chapelle. Seule l'Île de la Cité bénéficie de murailles qui lui ont été dotées par Jules César. La ville est peuplée par 7 000 habitants, moins qu'à Metz (10 000 habitants). Charles le Chauve préfère, lorsqu'il n'est pas à Metz ou Aix-la-Chapelle, résider en Aquitaine ou à Reims.

Les habitants sont obligés de se défendre eux-mêmes contre les Normands, qui convoitent avec avidité les richesses des abbayes bourguignonnes. Les Parisiens se sont choisis depuis peu un défenseur en la personne du marquis Eudes de Neustrie, mais ce dernier a été démis de son titre puis banni, sur ordre direct de Charles II le Chauve.

Le Tumulus

Une nécropole mérovingienne a été découverte par hasard (un affaissement de terrain) non loin de la cité de Tournai, dans un petit village. Elle contient de nombreux bijoux de verre, des armes, des restes de vêtements et diverses offrandes. Ces bijoux appartenaient à l'origine à une suivante de la reine Frédégonde, il y a d'ailleurs des portraits d'elle un peu partout dans la nécropole.

Les investigateurs sont de passage à Tournai, où ils doivent escorter un prélat de l'église, Adalbert, chargé d'inspecter la tombe. Lorsqu'ils arrivent au petit village, ils le trouvent dévasté. Avec peine, ils recueillent les témoignages des villageois, parlant de loups s'attaquant aux hommes. L'un des villageois dit, avant de mourir, avoir vu avec les loups dans la forêt sombre, une très belle femme.

Le village est à nouveau attaqué par les loups. Mais ces loups sont difformes, horribles à regarder, comme si quelqu'un s'était amusé avec leur corps. Ceux-ci cherchent à tuer tous les villageois, pour redonner vie et puissance à leur maîtresse au cours d'un rituel long et compliqué dédié à Shub-Niggurath. Les investigateurs arriveront-ils sur le lieu du rituel à temps, ou pour simplement constater la fuite de l'étrange femme ? Après coup, les investigateurs pourront se rendre compte qu'ils ont eu affaire à une femme ressemblant trait pour trait à la reine Frédégonde.

Civilisation

Classes sociales

Les habitants de l'Empire carolingien se répartissent généralement en trois classes sociales : la noblesse, le clergé et le peuple. Seules les deux premières classes comptent, la troisième étant largement ignorée (voire méprisée) par les plus hauts représentants de la noblesse et du clergé.

La noblesse
Elle est pour l'essentiel composée, par ordre de suzeraineté après le roi, des comtes, des barons, des hommes libres avec terres et des hommes de guerre libres sans terres dépendant directement du roi (vavassaux). Les aristocrates sont en grande majorité des Francs Saliens, mais il y a également des nobles locaux (lombards, etc.).

Selon la tradition chrétienne, les nobles sont supposés protéger les faibles. Cela ne se produit que très rarement, car une grande majorité d'entre eux ne respectent pas ceux qui leur sont inférieurs. Les nobles recherchent en général encore plus de privilèges et de richesse, et moins de devoirs à respecter. Dans une famille noble, le père ou un oncle paternel détient le pouvoir. Ce dernier doit son autorité au roi ou à l'empereur, et gère en pratique son domaine comme il l'entend. Lorsqu'il meurt, le domaine est divisé entre les héritiers mâles, qu'ils soient légitimes ou bâtards. Le concept de fidélité et de trahison, des personnes changeant d'alliance suivant les circonstances, est assez courant chez les familles nobles. Malgré les efforts de Charlemagne pour faire éduquer la noblesse, ces derniers ont souvent une éducation très lacunaire (quoiqu'il y ait de notables exceptions) : ils savent au moins lire et écrire.

Une éducation générale est donnée aux fils et aux filles des nobles par les mères et parfois aussi dans des écoles monastiques (sachant que la supervision des domaines aristocratiques est plutôt laissée à des clercs instruits). À partir de 7 ans, les fils commencent leur éducation martiale, avec des entraînements à cheval et à l'utilisation des armes (épées, lances et javelots principalement). À 14 ans (ou 15 ans parfois), le jeune guerrier est considéré adulte, et il peut participer à des chasses d'animaux sauvages (un loisir particulièrement populaire parmi l'aristocratie) ou à des tournois, où sont consacrés les meilleurs guerriers.

Le clergé
Le clergé carolingien comprend le séculier et le régulier. Parmi le séculier, les évêques sont

Charles II le chauve

Frère cadet de Lothaire, Charles II le Chauve, âgé de 47 ans, est le souverain de la Francie Occidentale. Il est surnommé le Chauve, non en raison d'une calvitie, mais parce que le jour de son couronnement à Reims en tant que roi de Francie Occidentale, le 23 avril 840, il se fit raser le crâne en signe de soumission à l'Église, et ce, malgré la coutume franque exigeant qu'un roi ait les cheveux longs. Certaines mauvaises langues ont dit que c'était aussi un signe de défiance vis-à-vis de l'Empereur d'Occident Lothaire.

D'un tempérament cruel et violent, Charles II le Chauve est haï en son propre royaume. Ses ennemis (au rang duquel peut se ranger son frère Louis le Germanique, et peut être même l'empereur) considèrent qu'il a énormément de morts sur la conscience liés aux nombreux guerriers fanatiques qui suivent aveuglément ses ordres. Charles II nie ces allégations et affirme que ce ne sont que des rumeurs sans fondements. Il se pose en fidèle serviteur de l'église et de l'empereur, et que ces mauvaises actions furent nécessaires pour la sauvegarde de l'empire.

Pour asseoir sa bonne image, il s'est fait apprécier de l'Église qui voit en lui un protecteur des arts et des lettres (ce qu'il est réellement), à l'image de son grand-père Charlemagne. Cultivé, il fédère autour de lui une cour d'hommes de lettres : il a autant d'alliés que d'ennemis (parmi l'Église, auprès des nobles de Francie Occidentale), ce qui lui permet de ne pas être la victime d'un coup d'état et de finir sa vie comme les anciens rois Mérovingiens, dans un couvent.

Charles II le Chauve est un homme de grande taille (il s'en sert pour intimider ses interlocuteurs) et à la carrure massive et puissante. Il ne fait pas mystère de ses ambitions : il convoite la couronne de l'empire d'Occident. Certains lui prêtent l'envie de réussir là où son grand père a échoué : en portant la couronne de l'Orient et de l'Occident, se montrant ainsi en parfait héritier des Césars.

nommés par le roi sur proposition pontificale, les prêtres sont ordonnés par l'évêque. Des diacres servent les prêtres et sont ordonnés par l'évêque. Le clergé régulier est constitué des abbés (ou des abbesses) qui dirigent les abbayes, monastères et couvents. Ils sont nommés par le roi sur proposition pontificale ou par les évêques.

Les prêtres de paroisse sont superficiellement éduqués. Ils ont quelques rudiments de latin et n'ont qu'une connaissance limitée de la doctrine et des rituels de l'Église. Ils ne sont probablement pas différents de leurs fidèles, et portent plus attention aux plaisirs de la vie qu'aux valeurs spirituelles. Ils ne sont pas contre s'enrichir, alors que les préceptes initiaux étaient tout le contraire, d'aider les déshérités, de les soutenir par leur foi.

Les abbés et les moines, bien qu'influencés par les prêtres de paroisse, qu'ils soient d'origine noble ou humble, sont beaucoup mieux éduqués et connaissent mieux la doctrine et les rituels de l'Église. Les monastères et les abbayes sont un autre type de domaine, ils sont très bien organisés, très bien conduits, avec des bénéfices conséquents pour leurs membres. C'est parmi eux que l'on trouve des lettrés, et c'est eux également qui s'efforcent d'apporter une éducation correcte aux fils des aristocrates, ce qui ne réussit pas toujours.

Les membres du haut clergé bénéficient du même statut que les nobles. Et d'ailleurs si ce n'était leur habit et leur titre, rien ne les différencierait avec la noblesse : peu sont éduqués, ils ont la même façon de gouverner leurs terres, souvent dans la violence et l'injustice, suivent la coutume des querelles de sang, aiment chasser, ne font pas le vœu de célibat et ont pour principal but dans la vie de créer leur dynastie, en transmettant leur titre à leur fils aîné. Ils sont beaucoup moins connus pour leurs actions au niveau liturgique ou en exerçant la charité.

La soumission de l'Église à l'Empire carolingien n'est qu'apparente. En réalité, les grands de l'Église, tout en respectant profondément l'empereur, sont constamment à l'affût : ils cherchent à conquérir au grand jour une puissance qu'ils ont déjà dans l'ombre. Certains ont même l'arrière-pensée de soumettre les rois carolingiens à leur autorité.

Le peuple

Le peuple se compose des hommes libres (qui occupent par exemple des fonctions d'artisan en ville), des colons et des serfs qui sont les travailleurs des campagnes.

Les hommes libres sont placés sous l'autorité de l'empereur ou de l'Église, ils peuvent avoir une terre et vivre sur cette dernière.

Les colons sont des personnes attachées à l'exploitation d'une terre, mais dont les fruits leur appartiennent sous condition d'un impôt fixe versé au seigneur. Ils sont en servitude par rapport à la terre, mais libres par rapport aux serfs. Ils ont le droit de poursuivre en justice, de servir de témoins lors de l'établissement d'un contrat, ainsi que d'acquérir des biens propres à titre perpétuel et héréditaire. Ils peuvent posséder des serfs, sur lesquels ils exercent l'autorité d'un maître. L'impôt est en principe acquitté en nature, avec l'exécution de travaux agricoles ou de services divers (conduire ou escorter un convoi, porter des messages, entretenir le château, etc.) pour le seigneur.

Les serfs vivent dans la dépendance absolue du seigneur. Ils n'ont pas droit à la propriété terrienne et personnelle. Ils ne peuvent rien posséder en propre. Ils n'ont pas droit à la justice. Ils ne peuvent entretenir de liens familiaux.

Il y a enfin les esclaves, qui n'ont strictement aucun droit. Leur vie n'a d'importance que pour le travail qu'ils peuvent effectuer. L'esclavage tend à disparaître peu à peu, pour être transformé en servage, qui est un état un tout petit plus enviable.

Les colons, les serfs et les esclaves constituent quatre cinquième de la population totale de l'empire. Ils travaillent six jours par semaine, en cultivant les champs, en élevant les animaux domestiques, en réparant les outils de ferme, en effectuant des réparations de route, du défrichage, en édifiant des ponts Ils n'ont que peu de loisirs. Leurs seuls jours de repos sont les dimanches et les jours de fête religieuse.

Les institutions politiques

Les pouvoirs de l'empereur, fixés par Charlemagne, sont très vastes. Il légifère beaucoup, y compris en matière dogmatique (religieuse), et nomme les évêques. Il ne reconnaît aucun pouvoir au-dessus de lui, sauf celui de Dieu. Il est le défenseur du monde chrétien, et s'oppose avec force à la pratique de la religion en Orient (considérée comme décadente). L'empereur, en théorie, est très proche du pape et il exécute souvent ses décisions, sauf si cela amoindrit son pouvoir et son influence.

Aix-la-Chapelle est la capitale, et certaines grandes familles aristocratiques de l'empire y envoient leurs fils pour qu'ils étudient en matière d'administration, de lecture et de religion dans des écoles fondées par Charlemagne. L'empereur est assisté par les rois de la Francie, ses vassaux immédiats, qui sont à leur tour servis par une cohorte de vassaux.

En vertu du sacre, l'empereur est l'oint du Seigneur. Il impose sa volonté à tous ses



Charlemagne, entouré des ses principaux officiers, reçoit Alcuin qui lui présente des manuscrits, ouvrage de ses moines

sujets, soit par son autorité, soit par la force. Tous les sujets doivent respecter les décisions impériales, et ne pas y faire obstruction, sous peine d'amende, de bannissement ou de mort. Ils mettent leurs forces au service de l'équité.

Il est le défenseur du bien d'autrui, le protecteur des églises, des veuves, des orphelins et des étrangers. Ne jamais se départir des principes de solidarité et de charité sont les vertus que Charlemagne prêcha inlassablement, et furent dispensées par tous ses missi dominici à ses sujets. Ces pieux principes ont été repris par l'actuel empereur, Louis II le Jeune.

Il a un important rôle spirituel : il est le défenseur du monde chrétien. Il s'oppose avec force à la pratique de la religion en Orient,

Vassaux et Suzerains

L'Empire carolingien est défini par la féodalité.

Le contrat de vasselage est un contrat de droit privé entre deux personnes de condition libre qui ont passé un accord, aux termes duquel l'un (le vassal) s'engage à obéir à la seconde, le seigneur, en échange de la garantie de protection et de titres de bienfaits (des terres).

Cette reconnaissance passe par l'accomplissement d'un serment de fidélité vassalique. Le vassal y promet fidélité, par droit et par justice, à son seigneur. Le vassal est toujours prêt à exécuter les ordres du suzerain.

considérée comme décadente. Il se substitue aux prêtres, aux évêques, au pape même (auquel il fait parfois la loi), en prenant des décisions d'ordre religieux. Il a la conviction de ne jamais outrepasser ses droits, mais bien au contraire de remplir strictement son devoir envers ses sujets.

En cas de famine ou de calamité publique, il peut ordonner des prières expiatoires, des jeûnes et des pénitences. En cas de victoires, il exige des actions de grâce. Il écrit aux évêques pour leur tracer leurs devoirs pastoraux, et ceux-ci, loin de s'en offusquer, lui expriment leur gratitude et louent son zèle pieux. Il prend en main la formation du clergé, rappelle les prêtres à l'accomplissement de leur tâche. Il préside des conciles où se discutent des affaires d'ordre purement ecclésiastique. Il intervient pour rappeler les clercs au respect des canons de l'Église.

Les évêques, entre autres, sont traités comme de simples fonctionnaires, dont la mission essentielle est de travailler au salut des âmes, mais selon les desseins de l'empereur. Il peut requérir leur présence à la cour, d'assister aux assemblées générales de l'empire, d'effectuer des tournées générales en qualité de missi dominici, de participer aux campagnes militaires, de faire partie de missions diplomatiques, etc.

Chaque fois qu'il y a vacance d'un siège épiscopal, l'empereur suggère au clergé de l'église intéressée le nom de celui qu'il souhaite comme nouveau titulaire. Le désir exprimé par le souverain équivaut à un ordre. Quoi de plus normal, de son point de vue, étant donné le rôle de l'évêque dans les affaires de l'État.

L'administration centrale

L'empereur n'est pas un souverain absolu. Excepté la charge de Maire du Palais (désormais supprimée), les fonctions qui étaient en vigueur sous les Mérovingiens sont maintenues. Il est principalement assisté, dans le gouvernorat de l'État, par trois conseillers :

- le Sénéchal (dapifer) est le responsable de la discipline du palais. Il occupe des fonctions multiples, surtout d'ordre militaire
- le Chambrier (camerarius) est le gardien de la chambre (camera), c'est-à-dire des appartements où sont gardés le trésor impérial (les bijoux, les vêtements d'apparat, les meubles du souverain et de sa famille). Proche conseiller de l'empereur, il joue un rôle important dans l'encaissement des impôts fonciers et surtout des recettes provenant des domaines impériaux et des dons apportés annuellement à la couronne
- le Comte du Palais (comes palatinus) préside le tribunal du Palais lorsque l'empereur est absent. Il est lié à ce dernier par un serment d'allégeance

Il y a également d'autres fonctionnaires au palais :

- le Grand Échanson (pincernae) commande à toute la domesticité qui sert à la table de l'empereur
- le Connétable (comes stabuli) commande les écuries impériales
- le Bouteiller (buticularius) est responsable de l'approvisionnement des vins servis au Palais
- les Huissiers (ostiarii) sont des maîtres de cérémonies. Leur charge est délicate à remplir, car le protocole est rigoureux. Elle consiste à introduire et entretenir les envoyés étrangers, mais aussi à contrôler l'accès des sujets, même les gens du plus haut rang, auprès de la personne du souverain

Le palais est le siège de trois entités :

- la Garde Militaire des Antrustions (garde palatine) : des guerriers d'élite entièrement dévoués à l'empereur, la seule parade possible aux multiples tentatives d'assassinat
- la Chancellerie : le service, assuré exclusivement par des clercs (principalement venus de la Capella, l'oratoire privé de l'empereur), se charge d'écrire et de diffuser les actes impériaux. La seule langue officielle est le latin. Leur chef jouit d'une grande influence politique et religieuse auprès de l'empereur (c'est souvent un de ses proches)
- le Tribunal Impérial : instruit et rédige les actes d'accusation des procès que l'empereur est amené à faire face aux grands seigneurs, aux prélats et autres hommes libres qui ne respectent pas les intérêts impériaux

Il y a au palais nombre d'emplois inférieurs : des cuisiniers, des portiers, des messagers, des forestiers, des veneurs, des fauconniers, des pêcheurs, des médecins, des apothicaires, des amuseurs.

L'empereur compte directement sur le personnel qui le représente dans les provinces (les comtes) et qu'il s'efforce de garder constamment sous son contrôle.

L'administration locale

L'administration des provinces est le fait des comtes (il n'existe de duchés que pour les royaumes étrangers sous suzeraineté carolingienne). Le comte exécute les ordres de l'empereur. C'est de préférence un fils de grande famille franque ou austrasienne, élevé et formé à la cour. Son champ d'action est le comté ou pagus (d'où vient le mot « pays »). Il a à son service plusieurs subordonnés, le vicomte (son fondé de pouvoir) et plusieurs vicaires (chargés d'administrer chacun une portion de comté).

Le comte représente l'empereur : il publie tous les actes impériaux, en assure l'exécution, perçoit les impôts, dirige les travaux publics, veille au maintien de l'ordre, rend la justice, lève et commande les contingents militaires et recueille les serments de fidélité des sujets. Il peut être déplacé au gré de l'empereur, ou révoqué. Il peut recueillir des biens et reçoit le revenu des terres et des abbayes. Son office peut, après accord de l'empereur, être transmis à son héritier. Un comte peut détenir exceptionnellement plusieurs comtés.

Le comte reste dans l'étroite dépendance de l'empereur, ce dernier lui transmet fréquemment des instructions verbales ou écrites. Il peut être convoqué à la cour, et apporter toutes justifications au moins une fois par an, lors de l'assemblée générale des Francs.

Les impôts

Les impôts fonciers, s'ils existent toujours, rapportent si peu à l'empire que l'on peut croire à sa disparition totale. Le seul impôt direct est la dîme, perçue par l'église et, en principe, à son usage exclusif. Elle est exigée de tous, en vertu des ordres donnés par les souverains carolingiens. La dîme correspond au dixième des revenus fonciers de chaque fidèle. Elle est destinée à la bonne marche d'un service public : celui du culte et des œuvres d'assistance qui s'y rattachent.

Outre les sommes prélevées suite aux jugements des tribunaux (voir la justice page 155), les impôts principaux consistent dans les taxes, les dons annuels.

Les taxes sont le produit des douanes, octrois et péages. Elles sont perçues au passage de ponts ou d'écluses, sur le parcours de routes ou de rivières. Tous les objets et denrées destinées à la vente sont soumis à la taxe, et il peut arriver aussi que les objets réservés à l'usage personnel y soient également soumis. Des redevances sont perçues sur les transactions commerciales effectuées dans les marchés et les foires, dont la tenue est elle-même subordonnée à l'autorisation impériale ou royale.

Enfin, le versement des dons annuels est laissé à la discrétion de chacun. Cette contribution

Louis II le Jeune

Louis II le Jeune est l'arrière-petit-fils de Charlemagne. Âgé de 45 ans, l'empereur est vigoureux et en très bonne santé. Il a les yeux perçants. Il monte à cheval, et part volontiers à la guerre. Comme son arrière-grand-père Charlemagne, il se considère être le seul empereur légitime d'Orient et d'Occident, n'ayant pas, lui, abandonné la langue latine.

Il ne tolère pas qu'on le contredise. Pour autant, il a beaucoup de respect pour les coutumes franques - la seule exception étant le statut de l'empereur. Il ne peut, pour lui, n'y avoir qu'un empereur, et l'empereur règne avec les pleins pouvoirs. Il est aidé par le pape Adrien II, par les rois de Francie, volontairement par Louis II le Germanique, et à son corps défendant pour Charles le Chauve (mais Louis II le Jeune ignore la duplicité de son oncle).

Il arbore à la cour de très beaux vêtements dorés, des chausses argentées, une cape rouge fixée avec une broche en argent, et une couronne avec des pierres précieuses. Il n'apparaît que très rarement en noble franc, avec une tunique de lin et de simples chausses, car il estime que ce n'est pas digne de son rang. En hiver, il porte en plus une fourrure d'hermine.

Louis II est dévot, presqu'autant que son grand-père Louis le Pieux. Il va à la messe régulièrement, au moins deux ou trois fois par semaine. Il est très autoritaire, apprécie la compagnie, et s'entoure d'hommes de connaissance, quoiqu'il préfère largement les hommes de guerre. Il s'intéresse aux légendes héroïques de ses ancêtres. Il déteste la chasse, qui pour lui est une perte de temps. Il chérit sa famille (qui se réduit désormais à quelques sœurs et à deux bâtards, maintenant que ses frères sont morts), mais se languit de ne pas avoir d'héritier mâle. Il n'éprouve que méfiance vis-à-vis de l'empereur d'Orient, Basile I, qu'il n'a jamais rencontré.

L'empereur, avec le soutien du pape, a engagé il y a plusieurs mois une campagne militaire pour libérer le sud de l'Italie des Musulmans. Ces combats contre les infidèles n'aboutissent pas encore, les villes de Bari et de Brindisi résistant aux attaques carolingiennes. Il est confiant dans l'avenir : il pense que les Musulmans ne résisteront pas éternellement. Surtout que, si les rumeurs sont fondées, les Byzantins s'apprêteraient eux aussi à s'engager dans le conflit, peut-être à l'invitation de Louis II...



Le serment de fidélité

Dans la société carolingienne, le serment de fidélité est considéré comme indissoluble. L'enfreindre est se parjurer, et s'exposer devant les tribunaux à des punitions sévères : l'amputation de la main droite, l'exil à vie, etc.

Le serment est une promesse de fidélité envers l'empereur vivant, mais implique également des obligations multiples et variées dépassant la personne même du souverain. Il implique une soumission sans réserve aux volontés de l'empereur. Toute désobéissance, toute fraude, équivaut à une violation de ce serment.

Quelques obligations

- Nul ne doit se soustraire aux convocations de l'armée, ni aider quiconque à s'y soustraire
- Les sommes dues aux titres des impôts doivent être intégralement payées
- Le cours de la justice ne doit pas être entravé
- Le sujet se doit d'être au service de Dieu, ni injures ni rapines contre les saintes églises, les veuves, les orphelins, les voyageurs
- La terre appartenant à l'empereur ne doit pas lui être dépossédée

est payée obligatoirement par tous les grands propriétaires de l'empire, laïcs ou ecclésiastiques lors des assemblées générales (voir page 152). Ces dons sont non seulement en monnaie, mais aussi en armes et chevaux de race.

L'empire tire aussi des revenus de l'exploitation de ses domaines. Ceux-ci comprennent des terres de labour, des prairies, des vignes, des jardins et des vergers, des bois et des terres en friche. Des intendants sont préposés à la surveillance de ces domaines. Les bâtiments d'habitation comportent des écuries, des étables, une basse-cour, un rucher, un pressoir, un moulin, des ateliers de réparation pour le matériel, des ateliers de stockage, des pêcheries et des viviers.

Il y a aussi les tributs des peuples et des rois soumis à l'Empire carolingien, et en situation de campagnes militaires la taxe de guerre, le herban (pour les hommes libres ne s'étant pas rendus à la convocation des armées), les confiscations des biens des rebelles et le butin de guerre. En situation de paix, les peuples soumis à l'Empire carolingien (tels les Lombards) se doivent de verser des tributs conséquents.

Les missi dominici

Ils sont des enquêteurs ou inspecteurs, détachés du palais. Ils voyagent généralement deux par deux : un ecclésiastique (évêque ou abbé) et un laïc (un comte en exercice). Leurs fonctions de missi dominici s'ajoutent à celles dont ils sont par ailleurs investis et qu'ils continuent d'exercer. Ils visitent une demi-douzaine de comtés (ou davantage) qui ne sont pas attenants à leurs propres comtés ou évêchés. Ces missions sont temporaires (plusieurs semaines), mais peuvent être fréquentes, selon les ordres de l'empereur.

Ils sont chargés de contrôler l'administration des comtes et de leurs subordonnés, et aussi des ecclésiastiques, et d'une manière générale, de réprimer les abus et les exactions de tout ordre. Par exemple, ils vérifient les jugements rendus par les tribunaux locaux, ils examinent les plaintes formulées, ils contrôlent que les actes impériaux sont bien mis en application. La conduite privée des personnes rencontrées est également soumise à leur vigilance : tout excès est reproché, les sujets se doivent de mener une vie chrétienne.

Pour se déplacer dans les provinces, ils disposent d'une lettre de voyage. Celle-ci est adressée non seulement à tous les agents de l'administration, mais surtout aux fidèles de l'empereur. Il est requis de leur part de fournir aux porteurs les moyens de transport et les vivres nécessaires. Les rations prévues varient selon le rang du bénéficiaire.

L'assemblée générale

Tous les ans (généralement entre mai et août), l'empereur entend maintenir le contact avec son peuple, en convoquant ses sujets auprès de lui. En pratique, seuls sont présents les grands de l'empire (les hommes libres, les nobles et les clercs), et ceux qui sont suffisamment proches du lieu de réunion. Le lieu du rendez-vous est fixé chaque année par l'empereur aux abords d'un de ses palais. Cette assemblée coïncide souvent avec le rassemblement des troupes.

Si restreinte qu'elle soit, l'élite ainsi réunie se compose de plusieurs centaines de personnes : hauts fonctionnaires du palais, comtes, évêques, abbés, vassaux de l'empereur.

Le programme des questions est soigneusement étudié avant l'ouverture de l'assemblée par l'empereur et ses proches conseillers. Les questions de discipline et d'organisation ecclésiastique sont traitées par les clercs, tandis que la politique et l'administration sont du ressort des laïcs.

En fin d'Assemblée, l'empereur promulgue ses conclusions par une série d'articles nommés chapitres (capitula), suivant souvent (mais pas toujours) les réponses des deux groupes. L'approbation est ensuite donnée par le peuple par des acclamations. L'assemblée se sépare ensuite, et l'armée s'ébranle en direction de l'objectif militaire visé.

L'assemblée est l'occasion pour l'empereur de se renseigner sur la vie dans les contrées les plus éloignées, de recevoir de ses représentants les taxes et les amendes perçues dans les comtés ainsi que les dons annuels, de désigner un empereur associé.

La justice
Malgré la diversité des codes en vigueur dans l'empire (lois saliques, ripuaire, burgonde, etc.), l'organisation judiciaire est uniforme d'un bout à l'autre des territoires placés sous l'autorité de l'empereur.

Tout comte tient dans son comté des assises régulières, dites « mallus » (tribunal en latin). Les membres de ces assises sont un corps de magistrats professionnels, les échevins. Ils sont au nombre de douze par circonscription, mais généralement lors des affaires de droit qu'ils conduisent, sept échevins suffisent largement. Rétribués par le comte, ils suivent ce dernier dans ses tournées judiciaires, et sont soumis comme celui-ci aux contrôles des missi dominici.

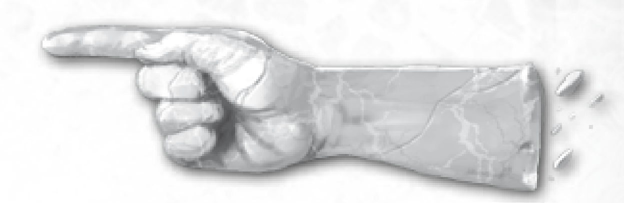
Le comte (ou un de ses subordonnés) préside le tribunal et prononce les sentences. Le coupable est alors redevable d'une amende, proportionnelle à la gravité du tort causé (les peines de prison, châtiments corporels ou mort sont rarement conférées). Un tiers de l'amende revient au comte, en rémunération de ses services (ce dernier rétribue alors sur ces fonds les échevins). Les deux autres tiers sont perçus par le Trésor Impérial.

Toute atteinte au droit d'autrui, toute atteinte aux prescriptions de l'Église avalisées par l'empereur, toute atteinte à l'ordre peut être tenue comme enfreignant les volontés du souverain. Selon la gravité du délit, la somme due par le ou les coupables peut être encore doublée ou triplée.

Certaines sentences, pour des crimes comme l'inceste, le meurtre de proches parents, le manque à la fidélité jurée, peuvent entraîner, en cas de condamnation, la confiscation des biens et/ou des peines d'argent additionnelles. Ces sommes profitent directement à l'enrichissement du trésor impérial et comtal.

Les sentences sont vérifiées par les missi dominici. Si elles sont exagérées, elles peuvent être révisées, et le comte condamné. Le recours aux missi doit être motivé par une plainte en déni de justice ou par une contestation sur le bien-fondé du jugement. La sentence des missi est promulguée au nom du souverain. Tout comme les tribunaux comtaux, les profits générés sont à partager entre les missi (un tiers) et le trésor impérial.

Le tribunal impérial est l'instance suprême à laquelle sont renvoyés les procès qui n'ont pas été résolus par les tribunaux ordinaires (ecclésiastiques ou comtaux) ou des missi. Il juge le cas des fonctionnaires impériaux, contre lesquels les plaintes ont été portées par leurs administrés ou des affaires graves de désobéissance aux ordres impériaux.



Le souverain ne préside ce tribunal qu'exceptionnellement, lorsque l'importance de l'affaire traitée rend son intervention opportune.

Les armées

Les armées carolingiennes, à l'image des nobles de Carolingie, sont cosmopolites. On y trouve des Austrasiens, des Bavarois, des Burgondes, des Neustrasiens, des Provençaux, des Septimaniens et des Lombards, ainsi que des Francs (majoritaires) et chaque groupe constitue des unités plus ou moins autonomes au sein des armées.

Le régiment palatin (environ 3 000 hommes) est la garde personnelle de l'Empereur. Elle stationne à proximité de la capitale, Aix-la-Chapelle, et elle est rapidement mobilisable (300 guerriers appartenant à cette unité sont perpétuellement en activité). Les régiments royaux (environ 3 000 à 6 000 hommes, dont environ 300 hommes toujours en activité) sont à l'image du régiment palatin, et servent les rois des trois Francie.

Même s'il n'existe plus de roi de la Francie Médiane, son régiment existe toujours, et obéit directement à l'empereur. Ces régiments sont stationnés respectivement à Franconofurd, Cologne et Metz. Les autres régiments (aux effectifs très variables, entre 50 à 1 000 hommes) dépendent des vassaux des rois.

Ces régiments ne sont pas organisés comme à Byzance. Ils sont assemblés, parfois avec difficulté, autour d'un intérêt mutuel, pour un objectif précis : des campagnes militaires contre un ennemi commun, la construction de fortifications, des opérations de police pour garantir la sécurité des territoires ou la

Quelques infractions

- Avoir commis un meurtre d'un homme ou d'une femme libre : 200 deniers
- Avoir arraché une main ou un pied, un œil ou un nez : 100 deniers
- Braconner dans les forêts impériales : 40 deniers
- Refuser d'encaisser des monnaies ayant cours légal : 30 deniers
- Vol de grains ou de fourrages aux dépens des habitants des contrées traversées par les armées : 600 deniers
- Vol de bêtes de somme : 6 deniers

Le régime spécial de l'immunité

Certains domaines ecclésiastiques, dirigés par des clercs appelés « immunistes », sont soustraits à l'autorité des comtes. Ils bénéficient de l'immunité, et en ce sens ils sont soustraits à l'action des agents ordinaires de l'empereur. Les comtes ont interdiction d'y rendre justice, d'y lever des amendes, d'y lever impôts ou redevances, de lever des contingents militaires, d'exercer une quelconque pression sur les habitants, libres ou non libres.

Ce régime, conçu sous la période mérovingienne, s'est développé avec les carolingiens : c'est un moyen régulier de gouvernement applicable aux terres d'Église.

Les immunistes sont sur ces domaines les représentants directs de l'empereur. Charge à eux d'assurer les services administratifs et judiciaires. Ils veillent personnellement à l'exécution des ordres impériaux, à la perception des impôts, la levée des armées et la comparution des habitants (ou de réfugiés) devant les tribunaux comtaux (en cas de délits majeurs).

Si les immunistes s'acquittent mal de leurs fonctions, ils peuvent se voir privés de leurs charges et de ses bénéfices.

Comme les fonctions ecclésiastiques des immunistes leur interdisent d'exercer eux-mêmes les fonctions civiles, ce rôle est dévolu à des avoués, dont les nominations et la gestion sont directement surveillées par l'empereur. C'est l'avoué qui dirige le tribunal immuniste, dont la composition est à l'image des autres tribunaux.

collecte des taxes. Un accord de coopération préalable est toujours requis pour l'assemblage de ces régiments. Rassembler une armée n'est pas chose aisée, et peut prendre entre plusieurs jours et plusieurs mois.

Chaque soldat se doit de s'équiper à ses frais et d'emporter trois mois de vivres. Il doit également emporter des vêtements, des armes et du matériel pour six mois. Il doit se rendre, sitôt l'ordre de mobilisation reçu, au point de rassemblement. S'il n'arrive pas à temps, il est redevable d'une amende. Il doit être muni au minimum d'une lance, d'écu, d'un arc (avec une corde de rechange) et de douze flèches. Les chefs de détachement doivent en outre porter un casque et une cuirasse (ou une broigne – un justaucorps de cuir recouvert de pièces de métal).

Selon les besoins, l'ordre d'appel peut être adressé ou non à tous les hommes libres mobilisables. L'empereur tient compte des besoins en effectif, de la distance à parcourir et des ennemis à affronter. Un roulement entre les mobilisables peut être effectué, pour éviter que ce soit toujours les mêmes qui soient incorporés dans les armées.

Seuls sont dispensés les quelques employés que les comtes, les évêques et les abbés sont autorisés à laisser sur place pour assurer la bonne marche de l'administration. Les clercs et les moines, retenus par les besoins du culte et de la prière, sont dispensés du service. Les évêques et les abbés, en revanche, se doivent de répondre à l'appel, car ils apportent le soutien de la foi à tous les mobilisés.

Une fois assemblées, les armées peuvent couvrir d'importantes distances. Une armée non impliquée dans un combat peut couvrir une distance d'environ 30 à 40 kilomètres par jour, tandis que de plus petites unités (moins de 200 hommes) peuvent couvrir environ 50 kilomètres par jour. Des efforts importants sont donnés pour maintenir la discipline, et pour éviter que les armées pillent les territoires alliés (quelques réquisitions – eau, nourriture et chevaux sont toutefois autorisés, pour peu que cela soit raisonnable). Le pillage des territoires ennemis est en revanche autorisé. Une fois l'objectif de la campagne accompli, l'armée est dispersée, et des efforts sont effectués pour contrôler le processus de dispersion des hommes. L'armée pourra être convoquée à nouveau plusieurs mois ou années après.

Les soldats évitent autant que possible les affrontements nocturnes, car ils considèrent que la nuit est le temps des voleurs, des brigands, des démons et des animaux sauvages, et ils n'ont pas tort...

Les soldats des armées carolingiennes sont rarement payés. Pourtant, les rébellions sont rares. Leurs officiers commandants, et parfois certains soldats méritants, sont récompensés en territoires, pour qu'ils puissent bénéficier ensuite de revenus agricoles, permettant aussi la construction de splendides villas. Les soldats sont motivés par la perspective de pillage, avec prise de butin (qui n'est pourtant pas systématique), de captures d'ennemis vaincus qui servent ensuite en tant qu'esclaves. La plupart sont des païens, mais il arrive que des chrétiens soient mis en esclavage, une pratique que condamne fermement l'Église.

L'Église joue un rôle important pour maintenir intact la motivation des troupes. Avant une bataille importante, un prêtre chante trois psaumes, un pour l'empereur, un pour l'armée des Francs et le dernier pour la situation présente. Plusieurs prêtres et (lorsque la situation l'exige des évêques aussi) accompagnent les armées, tandis que les moines chantent des psaumes martiaux pour la victoire dans leurs monastères. Les campagnes contre les ennemis des Carolingiens – les Musulmans, les Vikings et les Byzantins – sont glorifiées, et le Pape lui-même promet le salut à tous ceux qui périssent en défendant l'Église.

Mais il arrive parfois que les campagnes militaires aboutissent à des échecs, comme ce fut le cas face aux Musulmans ou aux Chrétiens orthodoxes. Dans ce cas, ces échecs sont attribués à l'orgueil excessif affiché par les commandants des armées, et il est de bon ton que ceux-ci fassent d'eux-mêmes pénitence.

Les armées carolingiennes sont principalement constituées de régiments d'infanterie montée et non de cavalerie, en ce sens que les soldats sont autant habitués au combat à cheval qu'au combat au corps à corps, lorsque le besoin s'en fait sentir. Toutefois, des régiments d'infanterie existent bel et bien, mais ce n'est pas la priorité des armées. Les tactiques carolingiennes préconisent contre les ennemis des charges rapides, ce qui sous-entend que les batailles doivent se dérouler dans des terrains dégagés (ce qui n'est pas toujours le cas, et alors les pertes sont particulièrement importantes).

Coutumes

Le Franc typique a une taille élevée, la peau blanche. Il porte des braies de lin ou de peau et garde souvent le torse nu. Il est aussi bien guerrier que paysan. Pour se défendre, il utilise des scramasaxes (épées de taille moyenne), des angons ou framées (lances à crochet permettant d'immobiliser l'adversaire en se fichant dans son bouclier) et des francisques (haches de jet à simple tranchant). Il fabrique et répare lui-même ses armes.





De plus en plus, les aristocrates et les prêtres se départissent du style franc en vigueur sous les Mérovingiens, et portent des tuniques dorées (en soie ou en lin), des chausses de cuir, une cape de couleur marron ou vert avec une broche. Ils ne dédaignent pas porter des bijoux, mais l'usage n'est pas encore très courant.

La loi salique, qui définit les règles de vie dans l'Empire, est un code de lois élaboré sous les Mérovingiens, mise par écrit sous Clovis, et qui comporte de nombreux emprunts au droit romain. Il y est établi entre autres les règles à suivre en matière d'héritage, d'interdits (les mariages incestueux), de meurtre ou d'autre crime grave (le wergeld).

Le wergeld, littéralement le « prix de l'homme », est une somme d'argent demandée en réparation à une personne coupable d'un meurtre ou d'un autre crime grave. Il n'y a pas d'équivalence automatique entre un crime et un montant pécuniaire. Au lieu de cela, la parentèle de la partie offensée et celle de la partie incriminée débattent, encadrées par une assemblée des Anciens. S'ils tombent d'accord sur un montant (monnaie ou nature), on considère l'affaire comme réglée. Le montant du wergeld dépend assez largement du rang social auquel appartenait la victime.

L'autre forme de réparation est la faida, la revanche privée par le sang opposant deux familles ennemies, deux clans ou deux tribus. Celle-ci est devenue illégale, sur ordre de Charlemagne. La faida était en effet source de désordres, et surtout était contraire à la religion catholique. Malgré tout, la faida persiste dans la coutume. Des injures faites entre deux familles peuvent engendrer un contentieux durant des générations, alors que le système du wergeld permet de régler une fois pour toutes le différend.

Vie quotidienne

La vie dans le nord de l'empire est en prédominance rurale, tandis que dans le sud la vie urbaine persiste, quoique l'effondrement du commerce et des communications ait provoqué une forte chute de la population urbaine. Des cités comme Rome voient leur population décroître par rapport à la période romaine. Dans les cités, la vie se concentre autour des églises et des cathédrales, avec l'établissement de marchés permanents, de tavernes. Lors des fêtes religieuses, il n'y a souvent pas assez de place dans les cathédrales, du fait de la présence de nombreux pèlerins. Les communautés monastiques sont aussi importantes, et peuvent générer autour d'elles une véritable vie : des auberges pour les pèlerins et les voyageurs, des hôpitaux et des havres pour les gens âgés, malades et indigents, des marchés permanents ou temporaires.

La vie rurale s'organise autour de petits villages composés d'une cinquantaine de maisons en bois et toit en chaume, entourées par des champs cultivés et la forêt non défrichée. Il y a de loin en loin des manoirs ou des petits châteaux appartenant aux seigneurs locaux (aristocrates ou hommes d'église). Seuls les plus riches de ces seigneurs peuvent se permettre d'avoir des constructions en pierre. Ces habitations, tout comme les anciennes villas romaines, comprennent au minimum des cuisines, des ateliers de stockage et des chambres privées. Il peut y avoir également des étables, des granges, des ateliers de travail, des quartiers pour les serviteurs ou les esclaves et une petite chapelle. Dans certaines régions (notamment en Austrasie ou en Neustrie) où les raids de brigands et les révoltes sont fréquents, ces demeures sont protégées par une palissade en bois et peut-être même un fossé défensif.

La plupart des terres sont divisées en petites parcelles entre les paysans. La plupart de ces paysans sont des métayers (paiement en nature ou en pièces pour le droit de labourer la terre) ou des esclaves. Ils doivent se tenir à la disposition de leurs seigneurs pour les campagnes militaires et la défense des terres, et donner une partie de leur production comme taxe.

Les paysans, qui représentent la majorité de la population, revêtent des habits de tissu grossier rarement teint. Une longue chemise de laine rude, une tunique large à capuchon et manches longues, qui descend jusqu'au-dessous du genou et serrée à la taille. On voit aussi des bandelettes autour des jambes mais les souliers sont rares, et le paysan marche le plus souvent pieds nus (parfois avec des sandales) ; les plus fortunés possèdent des sabots, dont ils ne se servent qu'en hiver.

Le costume des moines, lui, compte un plus grand nombre de pièces, qui sont confectionnées dans des tissus moins rudes que l'on teint. Selon le règlement, les moines reçoivent chaque année deux chemises, deux chapes à capuchon, quatre paires de bas, deux paires de caleçons, une ceinture, deux pelisses très longues, deux jambières, des sandales pour l'été, des sabots et des moufles pour l'hiver.

Les vêtements des aristocrates varient selon les régions : les Provençaux ont des costumes amples à la mode italienne ; ceux des Francs, au contraire, sont serrés à la taille ; les Aquitains portent des tuniques, des pantalons bouffants et des bottes. Les vêtements sont souvent de lin ou de laine, avec des motifs et des couleurs variées et riches.

La base de l'alimentation est le pain, la viande, le poisson, les légumes, les fruits, le vin ou la bière, et parfois l'hydromel. La bière est la boisson principale des Francs du Nord. Le vin, produit dans les vallées du Rhin, du Rhône et de la Seine, est préféré par les Francs du Sud. Les riches consomment du pain blanc, tandis que les pauvres et les serviteurs doivent se contenter de pain de seigle ou du gruau d'orge ou d'avoine. Parmi les légumes, il y a les haricots, les lentilles, les petits pois, les herbes comestibles, les carottes, les poireaux.

Parmi les viandes, pour les riches, il y a le bœuf, les volailles, le mouton et le porc très populaire. Les riches apprécient de manger épicé, avec du poivre, du cumin, des clous de girofle, de la cannelle. Les roturiers quant à eux n'ont pas accès aux viandes, à moins de chasser, ce qui revient très souvent à braconner sur les terres d'un seigneur et de risquer la pendaison. Lorsqu'ils en possèdent, ils ne les consomment que pour les grandes occasions. Enfin leurs mets de viande ne sont presque pas accommodés : les épices coûtent beaucoup trop cher et il leur reste quelques aromatiques locales (pour les chanceux) ou de l'oignon. Les œufs, le beurre, les fromages sont disponibles pour tous.

La religion

La religion officielle de l'empire est la religion catholique. Le chef de l'Église est le pape, que les fidèles reconnaissent comme le successeur de Pierre, l'apôtre auquel Jésus-Christ avait confié la mission de construire son Église. C'est au clergé que sont confiées la transmission et l'interprétation des Saintes Écritures. L'Église professe que Jésus est à la fois « vrai Dieu et vrai homme », qu'il est le Messie (ou « Christ ») annoncé par les prophètes, qu'en tant que Fils de Dieu, il a assumé, dans l'incarnation, la nature humaine ; qu'avec le Père et l'Esprit Saint ils sont un seul Dieu (Sainte Trinité). Cette conception, que les autres religions monothéistes rejettent, a fait accuser le catholicisme de développer une doctrine polythéiste reposant sur trois divinités. Tous les catholiques ont reçu à la naissance l'onction du baptême, qui se fait par immersion totale. Les cérémonies sont conduites en latin, et la communion s'effectue avec du pain azyme (sans levain). Les prêtres, qui sont censés être célibataires, sont imberbes.

Hélas, malgré les efforts des empereurs successifs carolingiens, les copies des Écritures sont rares, précieuses et probablement inaccessibles à nombre de prêtres. Le bas peuple doit ainsi se contenter d'homélies et de sermons de curés ayant des qualifications douteuses. Bon nombre d'hommes de foi (excepté dans les monastères, plus respectueux de l'éthique christique), qui devraient chercher l'élévation de soi, sont au contraire corrompus. Cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'hommes de bien dans l'Église, simplement ils ne sont pas majoritaires.

Le clergé est fortement hiérarchisé, requérant une obéissance absolue aux supérieurs : le pape d'abord, ensuite le collège des cardinaux, les archevêques, les évêques et en dessous d'eux les prêtres, qui s'occupent de leurs diocèses.

Au contraire de l'islam, les Chrétiens ne tolèrent pas sur leur propre territoire une autre religion que la leur. Sur les territoires

Calendrier

Les mois de l'année adoptés dans l'Empire carolingien sont les suivants :

Mois de l'année	En langue germanique et francique	Signification
Janvier	Wintermanoth (Hartung)	Mois d'hiver
Février	Hornung (Hornung)	Mois de la boue
Mars	Lenzinmanoth (Lenzing)	Mois du printemps
Avril	Ostarmanoth (Ostermond)	Mois de Pâques
Mai	Wunnimanoth (Wonnemond)	Mois des délices
Juin	Brachmanoth (Brachmond)	Mois du défrichement
Juillet	Hewimanoth (Heuert)	Mois des foins
Août	Aranmanoth (Ernting)	Mois des moissons
Septembre	Witumanoth (Scheiding)	Mois des vents
Octobre	Windumemanoth (Gilbhard)	Mois des vendanges
Novembre	Herbistmanoth (Nebelung)	Mois d'automne
Décembre	Heilagmanoth (Christmond)	Mois saint

Charles le Chauve

47 ans,

roi de Francie Occidentale

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %
FOI	13	Piété	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	20
Conviction	65

Compétences

Athlétisme	50 %
Bureaucratie	40 %
Discrétion	80 %
Dissimulation	65 %
Écouter	55 %
Équitation	85 %
Interroger	70 %
Mythe de Cthulhu	65 %
Négociation	65 %
Orientation	70 %
Perspicacité	55 %
Sciences humaines	
- Héraldique	60 %
- Histoire	60 %
- Loi	80 %
- Religion	60 %
Vigilance	50 %

Langues

Franc (parler)	75 %
Latin (parler)	65 %
Grec (parler)	40 %
Saxon (parler)	30 %

Combat

• Épée longue Dégâts 1D8+2	65 %

Sortilèges : une dizaine de sortilèges au choix du Gardien

conquis, les Carolingiens considèrent qu'ils se doivent de convertir les peuples par la force si nécessaire. Il y a toutefois une relative neutralité avec les Musulmans qui vivent en bordure des terres carolingiennes, entre autre ceux qui vivent en Espagne ou au Maroc. Car l'heure n'est pas encore à l'affrontement. L'alliance officielle entre Abbassides et Byzantins est très mal perçue, et de fait les relations diplomatiques avec les Carolingiens et ces empires se font de plus en plus rares.

La vénération des saints reproduit les anciennes traditions païennes des sites sacrés et des fêtes religieuses. Pour beaucoup, les panthéons païens ont été remplacés par les saints et les anges, qui sont des entités impersonnelles et abstraites de l'église catholique. Le peuple de l'Empire carolingien prend aisément peur face aux manifestations étranges, et parle de magie, de superstition et de surnaturel. Les démons et les anges font partie de l'imaginaire collectif. Les églises, les monastères sont considérées comme construites sur un sol sacré.

Le peuple porte plus foi aux rituels et aux superstitions de l'église qu'à l'éthique et l'esprit christique. Un reliquaire contenant les os d'un saint est un symbole concret, puissant et accessible de la foi, plus que la croix symbolisant le sacrifice du Christ et la rédemption de l'homme. Pour beaucoup, les reliques saintes peuvent protéger contre toute attaque du Démon, peuvent soigner ou repousser les envahisseurs. Les pèlerinages sont d'autres manifestations de la foi christique, et sont très fréquents. Ils sont motivés par l'espoir de s'attirer les faveurs de Dieu en touchant une relique ou les restes d'un saint homme.

La foi chrétienne a toujours à lutter avec des religions païennes encore vivaces, surtout en Saxe et en Thuringie. Il s'agit principalement de la foi teutonique. Les dieux principaux sont les Ases, Wotan (le père des dieux, qui préside à la guerre, à la poésie et à l'éloquence), son épouse Frigg (déesse de la fécondité et de la victoire), leur fils Thor (dieu du tonnerre, du vent, des saisons et de la fertilité). Les Vanir sont les dieux de la fertilité, de la paix et de la santé. Les Nornes, de très belles femmes, sont les maîtresses du Wyrd (ou du destin) qui peuvent apparaître pour offrir des cadeaux ou prononcer des malédictions qui suivent le « maudit » toute sa vie. Enfin, les Valkyries sont des vierges guerrières, des divinités mineures qui servent Wotan. Les Valkyries, revêtues d'une armure, volent, dirigent les batailles, distribuent la mort parmi les guerriers et emmenaient l'âme des héros au Walhalla, le grand palais de Wotan, afin qu'ils deviennent l'armée de Wotan. Ces héros sont destinés à se battre aux côtés de Wotan à la venue du Ragnarok.

Les secrets carolingiens

Le vrai visage de Charles le Chauve

Charles le Chauve est un vieillard expérimenté qui désire plus que tout obtenir ce qu'il convoite. Et ce qu'il convoite, c'est la couronne de l'empire d'Occident, et après il tournera ses appétits vers l'empire d'Orient. Il a noué un sinistre pacte avec Nyarlathotep et constitué une secte d'adorateurs pour parvenir à ses fins. Il a à ses ordres un service secret de renseignement et des assassins à ses ordres prêts à exécuter le moindre de ses désirs, comme par exemple éliminer tous les héritiers potentiels de Lothaire. Il est patient et calculateur, et feint une loyauté sans faille à son empereur.

La Carolingie unifiée

L'empereur Lothaire a toujours clamé que sa victoire contre ses frères à Fontenay-en-Puisaye était l'œuvre de Dieu. Ce n'est pas totalement exact.

Alors que son père Louis le Pieux était encore vivant, Lothaire sut se lier d'amitié à des clercs influents, qui souhaitaient plus que tout que l'empire reste unifié, et qui n'éprouvaient que de la méfiance envers Charles le Chauve et Louis le Germanique.

Lothaire, en homme avisé, n'ignorait pas la puissance que la religion pouvait avoir sur les fidèles. En échange du soutien de l'Église, qu'il soit acheté (en accordant de nombreuses immunités aux domaines ecclésiastiques) ou librement concédé, il s'assura de la victoire à Fontenay-en-Puisaye.

Les armées de Charles le Chauve et de Louis le Germanique étaient pourtant plus nombreuses que celles de Lothaire. Mais dès l'engagement des hostilités, les guerriers adverses furent convaincus que Dieu leur faisait défaut (sous l'influence des nombreux clercs de Lothaire maîtrisant à la perfection les traditions spirituelles), et qu'ils ne pouvaient en conséquence que perdre.

Louis le Germanique accepta la défaite volontiers, ce que ne fit jamais Charles le Chauve. Convaincu que Dieu l'avait trahi, il le renia et chercha une autre déité capable de lui assurer sa vengeance. Ce fut Nyarlathotep. D'une certaine manière, Lothaire fut indirectement responsable de la déchéance de son frère poussé dans les bras du Chaos Rampant. À moins que ce soit Nyarlathotep qui lui-même ait favorisé la victoire de Lothaire (en poussant insidieusement les clercs à le rejoindre) pour obtenir sa prise : Charles le Chauve.

Le califat abbasside

Loué soit le prophète !
Loué soit Allah, et son saint représentant, notre bien aimé calife !
Notre foi nous guide sur le chemin de la Vérité.
Contre l'incroyant, nous sommes forts.
Contre l'hérétique, nous sommes inflexibles.
Contre le blasphémateur, nous sommes impitoyables.
Le Perse est notre ennemi, le Romain est notre allié. Étrange situation que la nôtre, mais le Prophète n'a-t-il pas dit que nous nous devions d'être tolérants, mais aussi inflexibles sur notre Foi ?
Allah a mis des épreuves sur notre route. À nous de les remplir, que ce soit à Bagdad, à Constantinople ou à la Nouvelle Ctésiphon.
Notre califat est puissant et fort, nous vaincrons, au nom d'Allah le tout puissant !

Hassan al-Badr,
conseiller du calife al-Mu'tamid

Histoire

Deux siècles et demi après l'Hégire, le monde Arabe est un vaste conglomérat de royaumes et de principautés englobant l'Afrique du Nord, un tiers de l'Espagne, un tiers de l'Égypte et le Proche Orient. En dépit de l'apparente union de la culture islamique, le monde musulman est profondément divisé : entre les Omeyyades d'Al-Andalûs (l'Espagne), les Toulounides d'Égypte, le califat abbasside, les Aghlabides d'Algérie et l'émirat du Maroc.

Il n'en fut pas toujours ainsi. Sous la dynastie omeyyade, le monde musulman était unifié, quoique sous la tutelle de ses encombrants voisins perses qui les utilisaient comme mercenaires et esclaves. Nombreux étaient les musulmans qui voulaient se dégager de cette tutelle, et personne n'avait la même réponse.

De nombreux musulmans apportèrent leur soutien à la révolte d'Abû al-Abbas, et ce dernier, avec l'aide de l'Empire byzantin voisin, assura la défaite des Omeyyades lors de la bataille décisive qui eut lieu en mai 749 au sud de Mossoul, au confluent de la rivière Zâb et du Tigre. Ils ne s'arrêtèrent pas là, et se tournèrent vers l'orgueilleuse Ctésiphon. En 753, à l'issue d'un siège de dix mois, ils purent mettre un terme à la domination perse sur les Arabes. Mais les Perses montrèrent une telle résistance qu'ils purent, en toute impunité, se retirer dans les terres d'Orient, en sauvant les nobles et les responsables de l'administration de Ctésiphon.

Malgré la perte de Ctésiphon, le roi des rois Khosrô V sut en orient ériger une défense suffisamment solide pour pousser les Abbassides à négocier un traité de paix. En 760, un traité fut signé pour garantir la paix jusqu'au retour de l'astre nommé par les Perses le feu de Gangesh. Cette étoile toujours en mouvement disparaît de la voûte céleste pour réapparaître au bout de 135 ans.

Dans la foulée, le nouveau calife abbasside fonda sa nouvelle capitale Bagdad non loin des ruines de Ctésiphon, l'ancienne capitale sassanide. En retour de l'aide fournie par les Byzantins, le basileus ordonna au calife abbasside d'interdire la région autour de Ctésiphon à toute personne, salant les champs fertiles et détournant même une partie du fleuve. Depuis ce jour, personne ne peut plus se rendre sur le lieu supposé de la cité.

Ainsi fut bâti le califat abbasside. Immédiatement après leur victoire, les Abbassides déplacèrent le centre de gravité de leur empire qui était en Syrie vers l'est, en choisissant en 762 comme capitale Bagdad, construite sur la rive occidentale du Tigre. Les premiers califes durent lutter contre les soulèvements extrémistes, hostiles à l'alliance avec l'Empire byzantin.

Haroun al-Rashid (786-809) consolida l'empire, et fit renouveler l'alliance avec l'Empire byzantin. Sous son administration, Bagdad devint la capitale intellectuelle de son époque. Des écoles, des hôpitaux et des bibliothèques furent construits. La traduction des textes latins et grecs fut encouragée et les savants venaient à Bagdad de toutes les régions du califat. Des échanges de cadeaux et de correspondance eurent lieu entre Haroun al-Rashid, Nicéphore et Charlemagne.

À la mort d'Haroun al-Rashid, les Toulounides (des fondamentalistes d'obédience sunnite) se soulevèrent contre son successeur, en cherchant dans un premier temps à pousser le calife à la guerre contre l'Empire byzantin. Le calife s'y refusa, et donna des ordres pour que la rébellion soit impitoyablement matée, mais certains rebelles survivants purent s'enfuir en Égypte, qu'ils conquirent facilement.

En 833, Al-Mu'tasim fit reconstruire l'ancienne ville de Samarra, une ville fondée par les Sassanides mais tombée en ruines depuis. Comme l'air de Bagdad ne lui convenait pas, il fit déplacer la cour à Samarra qui devint la nouvelle capitale.

Il fut le premier à prendre à son service des soldats-esclaves pour la garde califale. Ces soldats, d'origine turque ou arménienne, étaient d'anciens prisonniers de guerre, entraînés pour défendre le califat. Ceux-ci, uniquement responsables devant le calife, étaient principalement utilisés pour mettre fin à des rébellions et à conduire des batailles

contre les empires voisins, notamment l'Empire sassanide. Ils montèrent donc en puissance, et s'assurèrent au cours des règnes successifs un important pouvoir, au point qu'ils furent responsables de la mort de plusieurs califes.

Le calife al-Mu'tamid est depuis peu le nouveau souverain du royaume, le dernier vainqueur en date de la guerre de succession qui a duré dix longues années, et coûté la vie à de nombreux sujets. Mais le royaume reste sans surprise meurtri et divisé, et le calife est dans les faits prisonnier de sa garde turque, dans la crainte perpétuelle d'un assassinat ou d'une révolution de palais.

Les tensions pourraient être ravivées, tant les différences entre les factions à Samarra (la capitale actuelle) et Bagdad (l'ancienne capitale) sont vives. Certains pensent réellement que l'alliance avec les Byzantins devrait être rompue, et qu'il faudrait prêter allégeance et assistance à l'émirat toulounide, même si ce dernier a déclaré son indépendance en Égypte il y a quelques années. D'autres voient au contraire l'alliance comme un mal nécessaire, mais uniquement jusqu'au jour où l'ennemi perse mortel sera vaincu. Les derniers, au nombre duquel se range le calife (ou plutôt son frère, le vizir al-Muwaffaq, la réelle autorité du califat), pensent que l'alliance est sacrée, et la trahir, même après l'élimination de la menace, serait comme trahir Allah.

Le calife fait appel à des mercenaires étrangers, berbères, slaves et surtout turcs pour défendre son royaume. Certains sont devenus de puissants dignitaires à la cour du calife, ou des gouverneurs dans de lointaines provinces. Il y en a même qui pensent déjà au jour où ils pourront déclarer leur indépendance, ne concédant au calife qu'une autorité religieuse, qui pourrait être toutefois remise en question selon ses décisions. Récemment, des esclaves noirs, les Zanj, sont entrés en rébellion, semant le trouble au sein du califat.

Le pays

Les terres du califat sont divisées en trois grandes régions : l'Arabie, la Palestine et la Mésopotamie.

Arabie

L'Arabie est bordée par la mer Rouge à l'ouest, par l'océan Indien au sud, la mer d'Arabie au sud-est et le golfe persique à l'est. La plupart des terres sont désertiques, parsemées d'oasis et de ruines mystérieuses d'anciennes civilisations. L'Arabie est peuplée essentiellement par des Arabes (principalement des Bédouins), qui sont organisés en clans. Ils sont d'excellents guerriers, et sont recrutés par les milices des villes d'Arabie ou par l'armée du califat pour leur grande connaissance du combat. Lorsqu'ils ne guerroient pas, ils se rendent dans les grandes villes de la région (en particulier Bassorah, La Mecque, Médine et Zabid) pour y vendre des étalons arabes, fort prisés par la noblesse de ces villes. L'Arabe classique, langue du Coran, est la principale langue parlée, l'Araméen ayant tendance à disparaître.

La Mecque et Médine sont les villes les plus importantes de la région. Les habitants des villes saintes vivent surtout du commerce lié au pèlerinage, tandis que les habitants des ports du Sud tirent leurs ressources du commerce maritime. La Mecque était autrefois une cité caravanière, c'est maintenant le centre spirituel du monde musulman (la Mosquée Sacrée), et le siège d'une grande foire pendant le mois de Muharam (le premier mois du calendrier musulman). Médine, seconde ville de pèlerinage, est une ville particulièrement chère aux musulmans car c'est là qu'a été enterré le prophète Muhammad.

Palestine

La Palestine est la région du Proche-Orient située entre la mer Méditerranée et le désert à l'est du Jourdain. Elle inclut les régions de Galilée (autour du lac de Tibériade et jusqu'au Mont Liban), de Phénicie, de Samarie et du Liban au nord, de Judée, de Philistie et d'Idumée au sud. Les paysages y sont variés : hamadas (plaines calcaires) surmontés de quelques anciens reliefs volcaniques et d'une chaîne montagneuse en Syrie, plaine côtière (une région fertile et humide, connue pour sa production d'agrumes et de vin) et désert (péninsule du Sinaï).

La région est le véritable carrefour des trois religions du Livre. Elle est habitée par des groupes de toutes religions. Aux Arabes, aux juifs et aux Grecs viennent s'ajouter des Turcs, des Slaves et des Arméniens. Les langues utilisées sont le Syriaque (langue écrite utilisée par les juifs de Palestine), l'Hébreu, l'Araméen, le Grec et l'Arabe (pour les échanges avec Bagdad).

Les plus importantes villes de la région sont Damas et Jérusalem. Damas, l'ancienne capitale des califes Omeyyades, est un grand centre commercial, avec de nombreuses rues ou ruelles couvertes et bordées de boutiques, les souks. Les vendeurs des souks proposent à des prix compétitifs des armes, des confitures, des étoffes de lin et de soie.

Jérusalem est une ville sainte pour les communautés du Livre. Les ports de la Méditerranée, tels Tyr ou Sidon, sont des ports à l'activité particulièrement florissante, exploitant notamment la ressource précieuse que sont les cèdres libanais.

Mésopotamie

La Mésopotamie, « le pays entre deux fleuves », est une région du Moyen-Orient située entre le Tigre et l'Euphrate. Le nord de la région (la Djézireh) est un vaste plateau désertique parsemé d'oasis, tandis que le sud (la Sawâd) est une immense plaine alluviale très fertile où la présence de nombreux bras de fleuve et de marécages permet l'irrigation (car les précipitations dans la région ne sont pas assez importantes). On y trouve des champs de blé, d'orge, de riz et des palmeraies. Cette situation idéale en fit un des grands foyers de la civilisation (civilisation sumérienne, babylonienne, assyrienne).

La population est d'origine très diverse. Les grandes villes de Mésopotamie, principalement Bagdad et Samarra, drainent

Irem, la cité aux mille piliers

Irem est une cité perdue située dans la péninsule arabique.

Au temps où les génies (Djinns) gouvernaient encore cette terre, il existait, selon les légendes (tel que rapporté dans le Coran) la tribu d'Aad, des hommes puissants qui aujourd'hui sont oubliés. Leur souverain Khareem Shaddad, fils d'Aad, tenta un jour de construire une magnifique cité à l'image des splendeurs du Paradis, avec de magnifiques et incroyables palais, et des jardins envoûtants et abondants.

Des Djinns furent appelés pour les aider, par la force des pouvoirs sorciers de Khareem Shaddad. Il les envoya collecter de l'or et des bijoux, des pierres précieuses et du marbre de toutes les couleurs avec lesquels il construisit une magnifique cité, dont la pareille n'a jamais été depuis élevée par des mains humaines. Mais Allah l'Omniscient, voyant l'orgueil et l'iniquité de Khareem Shaddad, envoya une tempête de sable, ne ressemblant à aucune autre avant ou après, qui ensevelit la cité. Si grande était cette tempête de sable, que ses restes forment aujourd'hui le Rub al-Khali, la région désertique où Allah a décrété qu'aucune végétation ne pousserait et qu'aucune créature vivante ne pourrait y survivre. Et il fut relaté aussi que personne ne serait plus capable de trouver Irem, à moins que la ville ne veuille être trouvée (ce qui fut le cas notamment pour le poète dément, Abd al-Azrad). (Voir le plan d'Irem page 108 de Terre Cthulhiana)

Le rêve d'Irem

Plus d'un siècle après la mort mystérieuse du poète dément Abd al-Azrad (le serviteur de la Dévoreuse), le sinistre personnage fait encore parler de lui. On parle d'apparitions fantomatiques dans le quartier qu'il habitait et de crises de démences qui toucheraient les jeunes hommes aux cheveux roux. Le cheikh de Damas (le chef local) commence à s'inquiéter et nomme plusieurs personnes pour enquêter. Chacun des groupes devra agir indépendamment et n'en référer qu'au cheikh. Le groupe des investigateurs en enquêtant sur le voisinage d'un des « déments » découvre qu'il était en possession d'un exemplaire du mythique Kitab al-Azif. Le cheikh offre une prime mirifique pour récupérer cet ouvrage. Mais tous les témoins de l'affaire sont retrouvés assassinés par de mystérieux personnages encagoulés. On soupçonne même de la sorcellerie dans les meurtres commis. L'une des victimes a survécu et empoisonnée, délire en parlant de réveiller les djinns d'Irem grâce au Kitab. Un espion du cheikh a retrouvé la trace du dément qui serait parti avec une caravane en direction de l'Arabie.

S'engage alors une poursuite à travers les terres du Dar-al-Islam pour retrouver un homme que l'on dit possédé par l'esprit d'Abd al-Azrad et protégé par une mystérieuse secte au sinistre nom, les fils du Dément. En suivant une piste jonchée de cadavres et de marques ésotériques, les investigateurs, assistés des meilleurs hommes de tous les seigneurs rencontrés arriveront-ils à stopper le dément avant qu'il ne fasse ressurgir la ville maudite d'Irem, cité aux mille piliers bannie par Allah ? Surtout que les périls ne prendront pas que la forme d'assassins ou du terrible soleil du désert mais aussi celle de créatures issues des cauchemars d'un fou. Enfin arrivés aux portes d'Irem, les investigateurs oseront-ils s'aventurer dans une cité maudite par leur dieu et plus ancienne encore que la race humaine ? Et s'ils neutralisent le dément avant qu'il ne fasse ressurgir la cité aux mille piliers, résisteront-ils à la tentation de retrouver cette cité fabuleuse grâce à la carte dressée par l'homme fou ?

Abd al-Azrad, l'Arabe fou



Abd al-Azrad, à la fois magicien, poète, astronome, philosophe et savant naquit vers l'an 700 à Sanaa, au Yemen. Avant d'entreprendre la rédaction de son grand œuvre (le Kitab al-Azif, le Necronomicon), il passa des années à visiter les ruines de Babylone ou les puits de Memphis, et à parcourir le grand désert qui s'étend au sud de l'Arabie. Il mourut à Damas en 738 dévoré en plein jour par un démon invisible. Le Kitab Al-Azif circula secrètement sous forme de manuscrit dans les milieux érudits de l'époque.

La secte des fils du Dément

Convaincu que le poète fou a simulé sa mort, un groupe de fanatiques s'est constitué dans les années 740. Ils détenaient à l'époque l'un des deux derniers exemplaires du Kitab al-Azif, l'autre étant dans la bibliothèque du calife. Depuis cette époque, ils recherchent leur prophète dément et initient de nouveaux membres issus de leur propre famille. Ils ont même cherché à engendrer des enfants aux qualités exceptionnelles en violant des femmes aux vertus particulières (voyantes, femmes de nobles, folles) et en enlevant l'enfant dès sa naissance. À l'âge de 10 ans, ils doivent lire le Kitab al-Azif et pratiquer au moins un des rites décrits dans le livre. Bien peu en ressortent sain d'esprit et si généralement le rite échoue, il arrive quil fonctionne, créant ainsi de graves troubles dans la région. Aux alentours des années 870, on ne compte plus que vingt membres d'une confrérie qui n'a jamais été très nombreuse. Disposant de peu de ressource, elle n'en reste pas moins dangereuse car tous ses membres sont au moins à moitié fous et possèdent des rudiments de sorcellerie. C'est eux qui sont la cause de la vague de démence à Damas car lors d'un rite d'initiation, un nouveau membre a réussi à invoquer l'esprit d'Abd al-Azrad, qui prouve dès lors sa mort (au grand dam de la secte) mais qui leur permet aussi de réaliser un de leurs souhaits les plus secrets : retrouver Irem pour la conquérir au nom de leur « prophète ».

Membre de la secte des fils du Dément

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	11	Piété	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	30
Conviction	55

Compétences

Bureaucratie	10 %
Discrétion	45 %
Dissimulation	35 %
Écouter	55 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Sciences formelles	
- Astronomie	10 %
Sciences occultes	30 %
Se Cacher	50 %
Trouver Objet Caché	35 %
Vigilance	30 %

Langues

Arabe (parler)	50 %
Grec (parler)	30 %

Combat

• Bâton	55 %
Dégâts 1D8	
• Dague	50 %
Dégâts 1D4	
• Épée courte	35 %
Dégâts 1D6	

Le mystique

La région montagneuse au sud de Tyr est devenue le lieu de toutes les attentions depuis l'arrivée d'un homme qui serait capable d'invoquer la volonté d'Allah. Sans nom, il professe des sermons d'obédience chi'ite et appelle à la désobéissance vis-à-vis du calife. Confronté à l'hostilité des seigneurs locaux, il aurait éliminé le caïd du village où il réside en le foudroyant. Face à cette débauche qualifiée de « magique », les autorités sunnites ont décidé de résoudre le problème de façon radicale en le faisant emprisonner et en le soumettant à un procès religieux. Mais l'afflux massif de chi'ites dans la région fait craindre un soulèvement et une sécession du littoral méditerranéen dont les conséquences économiques seraient désastreuses.

Si les investigateurs sont des sunnites, le mystérieux mystique est une aberration pour leur foi et un ennemi bien plus dangereux qu'une armée d'infidèles... C'est une perversion de la croyance en Allah. S'ils sont au contraire chi'ites, l'homme représente l'espoir, celui de montrer à leurs frères la véritable voie de l'Islam et celui de fonder un royaume chi'ite en attendant la fin des temps. Si les investigateurs sont byzantins, intervenir d'un côté ou de l'autre aura des conséquences importantes pour tous les royaumes de la région.

Enfin il reste à pouvoir retrouver et rencontrer celui que les autochtones appellent le saint homme, protégé par toute une population. La confrontation peut prendre toutes les tournures possibles face à un homme paisible mais dangereux, droit dans sa foi et dans ses convictions et doté de pouvoirs interdits aux mortels...

une population cosmopolite issue de toutes les régions de l'empire, et parfois même d'au-delà. Les califes ont fait migrer des populations d'autres continents : Zanj et Bantous d'Afrique occidentale, turcs et slaves. Il n'est pas rare non plus de voir des réfugiés venus de l'Empire perse pour y chercher asile. Néanmoins, l'Arabe classique est la langue officielle.

Samarra, qui signifie « Heureux celui qui l'aperçoit », se situe sur la rive est du Tigre à 125 kilomètres au nord de Bagdad. La ville a été reconstruite par le calife Al-Mu'tasim en 833, qui l'a choisi comme capitale au détriment de Bagdad. De ville garnison, Samarra se transforma petit à petit en ville commerçante, puis en capitale religieuse, avec la construction de la grande mosquée et son minaret en spirale (en 847). Le palais du calife est une imposante construction, située un peu à l'écart de la ville, et est entouré de magnifiques jardins.

Bagdad (600 000 habitants), initialement appelée Madinât Al-Salâm (ville de la paix) ou « la Ville Ronde » (de par son plan circulaire), est l'une des plus grandes et des plus riches villes du monde. Bien qu'il soit souvent dit que la ville a été fondée au VIIIe siècle en 762 par le calife Al-Mansur, et construite en quatre ans par 100 000 ouvriers, la ville est en réalité plus ancienne, ayant été fondée sous les Sassanides par le Roi des Rois Khosrô I. La ville est située à environ 30 kilomètres des ruines de Ctésiphon.

La ville est protégée par un fossé de vingt mètres de large et une double enceinte circulaire. Les murs extérieurs sont percés de quatre portes, nommées d'après les routes que le califat contrôle, soit vers la Syrie, et vers les villes de Khurasan, Kufa et Basra. Le grand palais, la mosquée et les casernes se trouvent au centre, tandis que la ville constitue un anneau entre les deux remparts. La ville possède un dôme vert de 48,36 mètres de haut (qui fait la gloire de Bagdad), construit sur le palais, dominant la ville. Des faubourgs entourent la ville avec l'énorme marché al-Karkh (les souks) et les embarcadères de la ville à l'est, sur le Tigre. Trois ponts flottants permettaient d'accéder à la rive est et à son faubourg grandissant. Bagdad possède des hôpitaux d'état et près d'un millier de docteurs en médecine officiels.

Les califes sont des protecteurs des arts et des sciences, il y a dans la ville des observatoires astronomiques, des universités et des institutions où les écrits étrangers sont traduits en arabe. De nombreux palais (avec leurs jardins) ont été édifiés par les riches habitants de la ville.

Les autres grandes villes sont Basra, Mossoul (un grand centre textile, au carrefour des routes de caravanes), Al Qufa et Wasit.

Civilisation

Classes sociales

Les habitants de l'Empire abbasside se répartissent en quatre groupes bien distincts : les musulmans, les dhimmis (les fidèles du Livre), les esclaves et les eunuques.

Les musulmans, qu'ils soient fraîchement convertis ou non, font partie de l'Oumma, la communauté des musulmans. Il est interdit de mettre en servitude un musulman.

Les dhimmis sont les croyants qui suivent une autre religion du Livre. Ils sont autorisés à vivre normalement leur foi et leurs coutumes sous la protection de l'Islam, et jouissent alors de la protection de leurs biens et de leurs personnes contre le paiement de l'impôt par tête, la jizya. Ils sont organisés par province en communautés placées sous l'autorité d'un dignitaire choisi. L'ensemble de la communauté est responsable des exactions de chacun. Si un membre d'une communauté agit mal, la faute peut retomber sur tous, et le châtiment peut aller jusqu'à l'extermination de la dite communauté.

Il est interdit aux dhimmis de faire du prosélytisme. Certaines lois musulmanes leur sont aussi imposées comme l'interdiction du blasphème envers la foi islamique, la

consommation d'alcool, la consommation de viande de porc. La célébration des fêtes religieuse est tolérée, pour peu qu'elle se limite aux quartiers réservés aux dhimmis. Il est interdit de construire de nouveaux lieux de culte, ou de réparer d'anciens lieux de cultes qui sont tombés en ruine (sauf s'ils ont été dilapidés). Mais parfois, des édits de tolérance sont accordés, en considérant que les nouveaux lieux de culte ont été construits avant la conquête musulmane (même si ce n'est pas effectivement le cas).

Les dhimmis doivent toujours s'adresser aux musulmans de manière déférente. Ils doivent toujours être identifiés clairement, en portant un signe distinctif (une pièce d'étoffe jaune pour les juifs, une ceinture en tissu appelée zunnah pour les chrétiens). Leurs maisons ne doivent pas être plus grandes que celles des musulmans. Ils n'ont pas le droit de monter à cheval et à chameau. Ils ne doivent pas passer devant une mosquée sans descendre de leur mule.

Les esclaves sont issus de peuples extérieurs à l'islam. Ils sont soit des prisonniers de guerre, soit achetés par la filière des marchés d'esclaves (slaves, noirs, turcs, etc.). L'Islam a des lois sur comment traiter des esclaves, mais les lois sont souvent faites pour ne pas être respectées, et en conséquence de nombreux esclaves sont mal traités par les grands propriétaires terriens et l'état. Les esclaves dans le califat accèdent parfois à des postes prestigieux (mais pour cela ils sont souvent castrés). Un esclave peut être affranchi, mais cela reste rare. L'esclave a aussi la possibilité de se racheter moyennant une somme décidée à l'avance.

Comme l'Islam interdit formellement la castration, c'est sur les marchés d'Europe que les musulmans vont se ravitailler en eunuques. Comme les chrétiens ne peuvent réduire en esclavage d'autres chrétiens, ce sont officiellement des païens (comme les Slaves) qui sont vendus au prix fort sur les marchés. Les eunuques peuvent devenir favoris, conseillers, chambellans et surtout soldats (le calife dispose d'une garde personnelle de soldats esclaves turcs), ou encore servir de gardes dans les harems.

Les institutions politiques

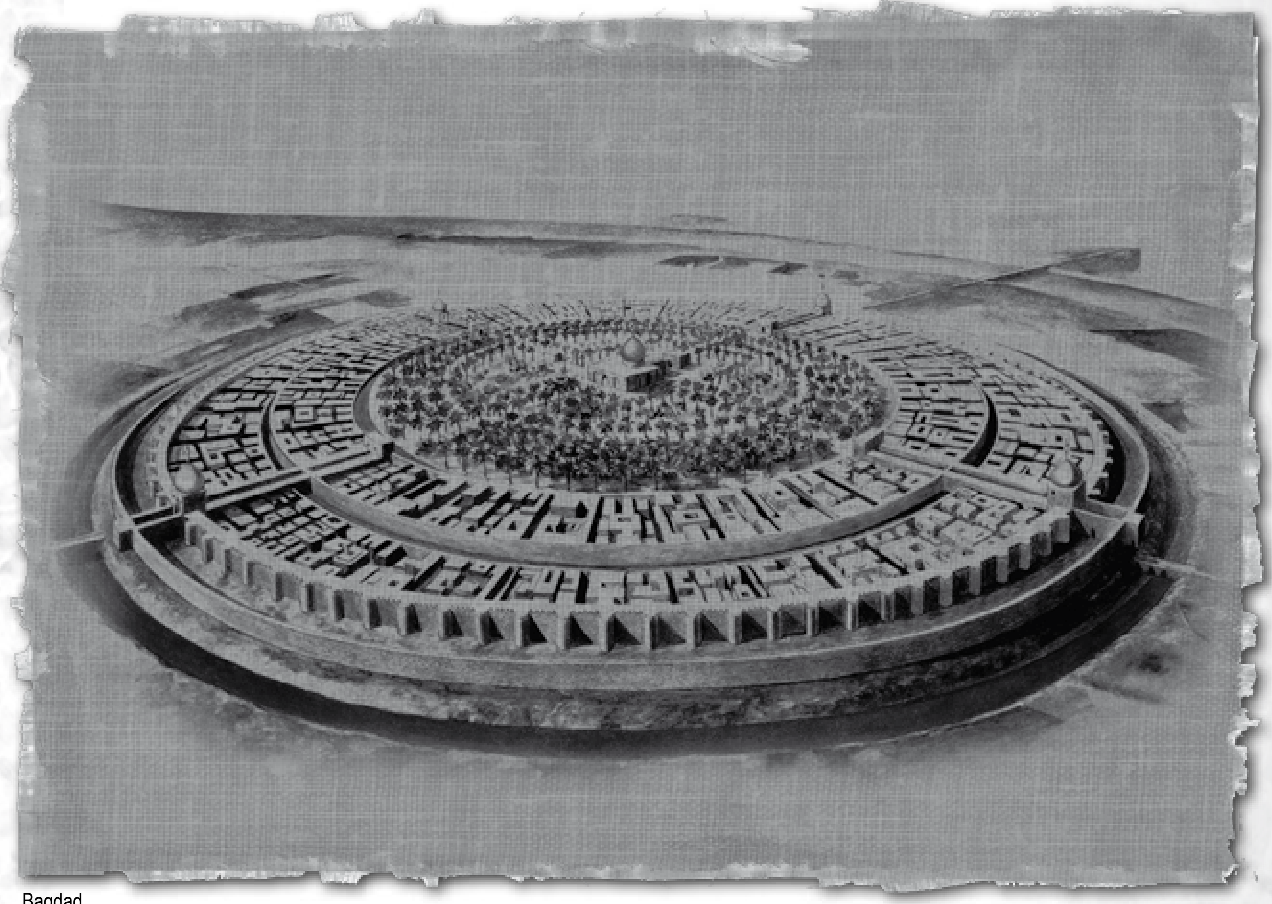
Successeur du Prophète, le calife est le chef de l'Oumma, le Commandeur des Croyants. Il est chef politique, chef religieux et chef militaire, comme le fut le Prophète.

Pour gouverner, le calife délègue ses pouvoirs à différents types de représentants :

- **le vizir** représente le pouvoir politique et administratif du Calife, il délègue à son tour son autorité aux gouverneurs des provinces, des villes et aux chefs des administrations. Le vizir actuel combine également les fonctions de chef des armées (donc émir).
- **les émirs** représentent le pouvoir militaire du Calife.

Le calife actuel est al-Mu'tamid. Né en 644 à Samarra, il fut entraîné dans une conspiration contre le calife al-Muhtadi. La conspiration échoua, et il fut emprisonné au milieu de l'année 869. Lorsque son prédécesseur fut tué par les Turcs en juin 870, les courtisans le sortirent de prison, et le choisirent comme nouveau calife, alors même que le danger était aux portes de Samarra, avec la rébellion Zanj. Al-Mu'tamid est un homme pompeux et indolent, qui ne connaît rien aux affaires de la guerre. Il refuse de s'y intéresser, et appela pour l'assister dans la gouvernance du califat son frère Al-Muwaffaq, qui devint son vizir. Cela reste à ce jour sa seule décision politique : il laisse toutes libertés en ce domaine à son vizir, et ne s'intéresse qu'à la vie de cour et aux réceptions. Il a d'ailleurs fait rappeler les musiciens qui avaient été exilés par le précédent calife.

Le vizir est né en 642 à Samarra. Il fut celui qui convainquit son frère al-Mu'tamid de se laisser entraîner dans une conspiration contre le calife al-Muhtadi. Al-Muhtadi mort, il pensa se faire nommer calife, mais il se fit prendre de vitesse par les courtisans et changea ses plans lorsque al-Mu'tamid l'appela pour devenir vizir, chef des armées chargé de mater la rébellion des Zanj. Il est officiellement plus que cela : c'est lui l'autorité réelle du califat, avec la bénédiction du calife. Il est énergique et volontaire, peu enclin aux réceptions. Il est autoritaire et a un sens réel des responsabilités. Il sait s'entourer d'hommes capables qui relaient ses ordres dans les villes de province.



Bagdad

Les peuples extérieurs à l'Islam

Le pays slave est un immense réservoir d'esclaves. Le califat en achète un grand nombre, pour les utiliser principalement dans les travaux de force. D'autres sont incorporés dans les armées, ils fournissent essentiellement des contingents de fantassins. Certains conservent la religion de leurs ancêtres, mais d'autres se convertissent, en assimilant progressivement la religion islamique à leur mode de vie.

Les Turcs sont des nomades aux mœurs guerrières. Le calife Al-Mu'tasim fut le premier à s'entourer de Turcs à son avènement, et son successeur le calife Jafar al-Mutawakkil (846-861) mit des esclaves turcs à tous les postes de son gouvernement, mais finit assassiné par sa garde turque. Trois de ses quatre successeurs subirent la même fin. Islamisés, ils accèdent aux plus hautes responsabilités dans le califat.

L'Afrique noire est l'autre grand réservoir de main-d'œuvre servile. Qu'ils soient Zanj, Soudanais ou Bantous, ils sont utilisés principalement pour travailler à l'irrigation des terres des grands propriétaires terriens, en espérant que leur ignorance de la langue arabe les rendrait particulièrement dociles. En septembre 869, Ali ibn Muhammad prétendant descendre d'Ali, le quatrième calife, et de Fatima, la fille de Mahomet, réussit à convaincre plusieurs centaines d'esclaves (les Zanj) de se soulever contre le gouvernement central, basé à Samarra, en soulignant leur condition injuste et en leur promettant la liberté et la fortune. Les conditions de vie abominables des esclaves les décidèrent à prendre parti pour la révolte, que d'autres suivirent au nom d'un islam plus pur. Le soulèvement, originaire de Bassorah, prend de l'ampleur, et n'est pas encore réprimé.

Les Juifs sont établis sur tout le pourtour du bassin méditerranéen, en particulier en Syrie et en Mésopotamie. Ordonnés en communautés sous l'autorité de rabbins, ils sont essentiellement des commerçants, des artisans, des banquiers et sont surtout connus comme médecins.

Les Chrétiens de Syrie et de Palestine sont les anciens sujets de l'Empire byzantin. Organisés en communautés, ils dominent le commerce en Méditerranée.

- **les cadis** représentent le pouvoir juridique. Ils sont nommés ou révoqués par le calife ou les gouverneurs de province, mais ils ont une grande liberté dans l'exercice de leurs fonctions. Ils ont des fonctions civiles, judiciaires et religieuses. Les cadis règlent, en suivant la loi du Coran, les problèmes de la vie quotidienne : mariages, divorces, répudiations, successions, héritage, etc. Ils sont entourés de témoins professionnels, qui l'assistent dans les jugements. Ceux-ci peuvent avoir lieu à la Mosquée ou dans la maison du cadi. Le cadi actuel de Samarra est un vieil homme sage et solennel, à la longue barbe blanche, Ayoub ibn Hassan, nommé à ce poste il y a 20 ans.

- **les imams** dirigent la prière, au nom du Calife, et prêchent le vendredi. Chahid ibn Hanif est l'un des imams les plus actifs à Samarra. Âgé d'une quarantaine d'années, il appelle au jihad aussi bien face aux zanj et aux perses que face aux Byzantins. Ses prêches peuvent être souvent violents, ce qui incite beaucoup de vocations, au nom d'Allah.

Les armées

Les armées se composent du régiment des mamelouks (représentant plus d'un tiers des armées), des régiments placés sous le commandement des différents émirs du califat, et enfin à l'origine des zanj, jusqu'à leur rébellion. Tous, à l'exception de ces derniers, sont des soldats de métier qui ont fait profession de la guerre. Ils sont payés en échange de leurs services assez régulièrement.

Les mamelouks sont le plus souvent des Turcs ou des Arabes, mais ils peuvent être aussi d'origine slave ou berbère. Ceux-ci sont censés être loyaux au califat. Depuis la création de ce régiment sous le règne d'al-Ma'mun (813-833) par son frère al-Mu'tasim, ces anciens guerriers esclaves se sont intronisés faiseurs de rois, et pour cela ils étaient perçus négativement à Bagdad.

Aujourd'hui, les mamelouks sont toujours une unité avec laquelle il faut compter, surtout depuis qu'ils ont été repris en main par le vizir al-Muwaffaq, qui vise l'extermination des zanj. Ils sont entraînés depuis l'enfance au métier des armes. Ils se trouvent surtout dans les environs de Samarra. Ce sont des guerriers féroces dévoués corps et âme au vizir.

Les zanj sont des anciens esclaves noirs qui se sont révoltés contre le gouvernement central, en soulignant leur condition injuste et en cherchant liberté et fortune. Certains se battent également au nom d'un islam plus pur, avec la rupture des alliances traîtresses. Ils sont conduits par Ali ibn Muhammad, qui prétend descendre d'Ali, le quatrième calife, et de Fatima, la fille de Muhammad. La capitale des zanj est à al-Mukhtarah, et ils ont pris plusieurs autres villes importantes, notamment al-Uballah, un port sur le Golfe Persique. Ils sont encadrés par d'anciens soldats du calife.

La cavalerie représente les deux tiers des forces abbassides loyalistes. Les zanj, s'opposant aux armées du calife, sont plutôt en majorité de l'infanterie. Chaque guerrier est responsable de son équipement, il doit se le payer lui-même.

L'entrevue de tous les dangers

Suite à des tensions frontalières, le basileus et le vizir al-Muwaffaq ont décidé d'une entrevue secrète pour tirer au clair cette affaire et renouer une alliance profitable aux deux camps. Chacun envoie un émissaire de confiance dans la ville d'Alep. Le Byzantin se nomme Alexis Proskratios et l'Abbasside Ali ibn Hakim. Ils ont décidé de se rencontrer dans les anciens thermes romains le soir de la nouvelle lune du troisième mois du calendrier musulman. Mais tout le monde ne voit pas d'un bon œil ce rapprochement entre les deux puissances. Déjà les intrigants des deux camps ont éventé le secret et plusieurs groupes se sont mis en chasse des émissaires de manière plus ou moins subtile. Certains opposants au basileus vont tenter d'éliminer un de ses hommes de confiance pour lui imputer « l'échec » de cette négociation, tandis que le gouverneur du Taurus cherche à jeter le discrédit sur les Abbassides pour lancer une guerre qui lui serait profitable. Si les investigateurs sont byzantins, ils devront soit protéger un convoi faiblement gardé à cause de la discrétion nécessaire à cette mission ou neutraliser l'émissaire avant son arrivée à Alep. Enfin il se peut qu'on leur demande quelque chose de plus sophistiqué comme faire passer leur attaque pour celle des musulmans afin de créer un casus belli.

Mais dans cette épineuse affaire, les Byzantins ne sont pas les seuls à fomenter de terribles plans. Les partisans des Toulounides verraient bien un échec diplomatique pour faire avancer leur cause contre un ennemi commun, les Byzantins. Ils ont aussi envoyé leurs séides pour neutraliser l'émissaire du vizir tout comme un groupuscule turc avide d'argent qui compte bien enlever Ali ibn Hakim contre une rançon. Les investigateurs s'ils sont arabes se retrouveront sans doute dans la garde ou à la poursuite de l'homme qui tient le destin de son empire dans ses mains.

Au-delà d'une situation propice aux quiproquos où tout le monde est l'ennemi de tout le monde, il faudra s'assurer une fois les deux hommes arrivés à bon port, que le rendez-vous aura bien lieu et qu'aucune méprise ne tuera la confiance mutuelle. Car cela provoquerait une nouvelle guerre malvenue pour les deux souverains. Les investigateurs sauront-ils mettre de côté leurs préjugés pour travailler ensemble (quel que soit le camp auquel ils appartiennent) et arriveront-ils à déjouer les tentatives d'assassinat et de déstabilisation d'une entrevue qui s'avérera beaucoup plus difficile que prévue...

La révolte zanj

La ville de Bassorah est dans une situation précaire depuis plusieurs mois. La révolte des esclaves zanj l'a touchée de plein fouet, perturbant le commerce et les récoltes de l'année. Mais cela n'aurait pas attiré l'attention du calife si l'impôt avait été levé comme tous les ans. Face à cette perte importante, le calife dans sa sagacité légendaire, a décidé d'envoyer le fils du ministre des finances, un homme influent et de plus en plus ouvertement opposé à la politique du calife. Le succès de cette mission devient un enjeu primordial : soit la mission réussit et l'impôt renfloue les caisses de l'empire tout en ramenant le calme dans une région fertile du Dar-al-islam mais renforce l'influence d'un ennemi du calife, soit c'est un échec et si les caisses de l'empire en souffriront (tout comme l'autorité du calife mais il ne s'en doute pas) le successeur du prophète aura éliminé politiquement son principal rival.

Pour s'assurer de l'échec (souhaité) du ministre, il a nommé responsable de la mission Khaled Al-Walid (le fils du ministre), un homme d'une vingtaine d'années parfaitement incapable et capricieux. Pour l'aider, il a demandé à ses proches serviteurs de trouver un groupe de parfaits inconnus pour l'assister, les investigateurs. C'est donc seuls qu'ils devront résoudre cet épineux problème. On peut même dire que ce sera contre leur propre chef car Khaled fera comme bon lui semble et souvent en dépit du bon sens.

La situation à Bassorah est tendue : les campagnes sont le lieu d'affrontement entre la milice et des bandes d'esclaves rebelles, la ville commence à souffrir de privations car la principale route de commerce est régulièrement attaquée par les révoltés. Seuls deux marchands ont encore suffisamment de réserves pour approvisionner la ville (et se construire une vraie fortune) : Ibn Husayn, un homme pieu et généreux, et Mofassa, un des hommes secrètement responsables de la révolte (en équipant les révoltés en armes et en provisions). Le chef des insurgés est un esclave du nom de Momokeu, un Bantou charismatique mais en réalité il n'est que l'homme de paille du cadi de la ville, qui cherche à déstabiliser la région pour permettre à sa famille de faire main basse sur Bassorah.

Que feront les investigateurs ? Si la confrontation brutale se soldera par la victoire des musulmans, elle coûtera de nombreuses vies et alimentera le feu qui couve dans de nombreux esclaves. Discréditer le chef de la révolte en le compromettant reste une autre solution à moins de l'éliminer pour désorganiser le mouvement. Mais s'il n'est en rien responsable de la révolte, c'est un homme admirable et inspiré. La meilleure solution serait de chercher qui a permis à cette situation de dégénérer mais cela risque fort de provoquer des intimidations, des menaces voire des tentatives d'assassinat en série. Comme le calife attend des résultats, la vie de ses serviteurs ne compte plus vraiment...

Les guerriers du califat sont protégés par un haubert de mailles, descendant jusqu'à mi-cuisse, des chausses en cuir ou en tissu rembourré, des bottes de cuir et un casque de fer. Le haubert est recouvert d'une tunique qui peut être ornée de broderies, ce qui témoigne de la richesse du guerrier. Les armes les plus couramment utilisées sont l'épée (une épée légèrement courbe pour les Turcs), la dague, la hache, la masse, l'arc et la lance.

Les guerriers zanj sont beaucoup moins bien lotis. Leur équipement est disparate, certains ont des armures de cuir, d'autres des cottes de mailles, d'autres enfin ont des lambeaux d'armure qu'ils maintiennent comme ils peuvent ou aucune protection réelle. Leurs armes sont de qualité moyenne à médiocre. Ils sont presque toujours analphabètes. Rares sont ceux qui montrent des signes de richesse. La plupart du temps, ils mettent en commun les trésors qu'ils découvrent sur les cadavres de leurs ennemis.

Famille

La famille musulmane est constituée de l'époux, de ses femmes (au maximum quatre) et concubines, et des enfants, souvent en grand nombre. La société est patriarcale : il suffit de descendre d'un arabe par la lignée mâle pour être considéré comme un pur arabe. Un enfant né d'un père musulman appartient à la communauté de l'Oumma.

Le mariage

Le célibat n'est pas une vertu de l'Islam. Un bon musulman se doit de se marier. Les familles arrangent généralement le mariage, bien que les parents soient encouragés à obtenir le consentement de leurs fils (l'avis des filles n'est recueilli que si elle est veuve ou divorcée, ou si son futur mari est fou, épileptique ou difforme). Le mariage d'un musulman avec une dhimmi est autorisé, mais l'inverse sévèrement réprouvé.

Le Coran a fixé des normes sur le mariage pour protéger la femme de toutes les perversions antérieures, notamment en interdisant les mariages consanguins. La prostitution est interdite, et la future mariée doit recevoir la dot de la part de la famille du marié. Cela fait l'objet de longues tractations entre les deux familles. Le mariage est un grand événement. Le jour des noces, l'épouse est baignée, parfumée et soigneusement voilée. Elle est conduite à la maison de son futur époux, accompagné par sa famille, ses amis et des musiciens. Un repas de noce unit les hommes des deux familles et leurs invités, tandis que les femmes et la mariée se retrouvent dans une autre pièce.

L'époux

Il est le chef de la famille, le maître incontesté et incontestable de la famille. L'époux se doit d'honorer sexuellement ses femmes et ses concubines suivant la plus stricte égalité. La femme ayant commis une faute peut, à titre de réprimande, voir son tour supprimé. C'est un devoir conjugal auquel il ne peut pas se soustraire. Il doit s'assurer qu'il y a maintien des relations des épouses avec leurs familles respectives. Il doit s'abstenir de tous sévices, même lorsqu'une épouse se montre insoumise

en n'accomplissant pas son devoir conjugal. Il incombe alors à son époux de tenter de la guider par la raison, puis de la laisser seule, et en troisième étape de l'abandonner totalement (jusqu'à ce qu'elle fasse amende honorable). Si l'époux doit voyager en laissant ses femmes à la maison, il doit leur demander l'autorisation (sinon, elles sont en droit de se sentir abandonnées). Enfin, si l'époux est insatisfait d'une de ses femmes ou concubines, il doit exprimer la formule de divorce (talāq) trois fois, et le divorce est effectif immédiatement.

L'épouse
Elle doit obéissance et fidélité envers son mari. Elle se charge des soins du ménage (tâches ménagères, couture, repas, etc.) auquel le mari peut apporter son concours, ou pas. Elle peut demander le divorce, mais celui-ci doit être alors validé devant le tribunal. Le Coran reconnaît formellement la supériorité de l'homme sur la femme. La femme jouit toutefois d'une identité juridique réelle. Elle reste propriétaire de ses biens et a toute latitude pour gérer ses possessions. Elle a le droit à hériter de ses parents, de son époux, de ses enfants ; elle obtient une part tandis que l'homme en obtient deux.

Les enfants
La naissance d'un enfant est considérée comme un don d'Allah. Jusqu'à 7 ans, l'enfant est élevé par les femmes. À cet âge, s'il est un garçon, il passe sous l'autorité de son père, qui lui fait apprendre un métier, ou il est envoyé dans une école coranique. Dès qu'il se marie, il devient à son tour chef de famille. Il est de coutume de marier les enfants jeunes. Les filles quant à elles restent auprès des femmes. Dans les familles les plus riches, elles peuvent être instruites : lire, écrire, chanter et jouer du oud (luth arabe), etc.

Rites funéraires
Pour tous les musulmans, les rites funéraires sont dès plus simples. Un temps de méditation d'environ 24 heures est respecté entre le décès et l'enterrement. Il s'agit, généralement, d'une veillée funèbre organisée dans la maison du mort; les parents et amis y font leurs adieux au défunt et présentent leurs condoléances à la famille.

Le corps est enveloppé dans un linceul de coton blanc, il est couché dans la tombe, à même le sol, sur le dos, la face tournée vers La Mecque. Les fosses creusées dans le sol sont recouvertes de lattes de pierre, que l'on cimente avec du sable et de la chaux. Puis le tout est recouvert de terre. La tombe est souvent recouverte d'une dalle tombale, de pierre ou de marbre, où sont gravés le nom, les dates de naissance et de décès du défunt, et un verset du Coran.

Les vêtements

Les vêtements sont en général amples, de manière à bien protéger contre les coups de soleil. La plupart sont en laine, coton ou brocart, et en soie pour les luxueuses tenues brodées. Le musulman porte une ceinture, une chemise à manches larges, un pantalon bouffant, un pardessus (« djibbah »), des chaussettes et des sandales lacées. Les hommes plus importants (cadis et courtisans) s'habillent plus richement, avec une chemise boutonnée et de grandes bottes (qui servent à cacher une dague). Les gouvernants (émirs, vizir) y ajoutent une épée et une ceinture dorée. Les officiels se doivent d'être très bien habillés, et de respecter les règles d'habillement en vigueur (en noir, la couleur dynastique des Abbassides). Le turban (ou le burnou en Syrie et en Palestine) est en principe réservé aux Arabes qui ont effectué le pèlerinage à La Mecque.

Les femmes s'habillent de la même manière que les hommes, mais remplacent le turban par une robe couvrant la tête, et un voile en public. Celles qui peuvent se le permettre portent des vêtements richement décorés. Les femmes se maquillent avec soin : yeux cernés de khol, ongles passés au héné, lèvres colorées au brou de noix. Elles portent les bijoux que leur époux leur a offerts : colliers, boucles d'oreille, broches, diadèmes, bagues, bracelets.

Les musulmans modestes critiquent les personnes extravagantes qui dépensent des sommes folles pour se vêtir, car le Coran mettait en garde concernant le port de tels vêtements. Les personnes riches donnent souvent des tuniques chères pour montrer l'honneur qu'ils témoignent à leurs suivants ou amis. Ces tuniques de l'honneur sont un symbole classique de faveur royale. Les deux sexes portent des fourrures en hiver.

L'alimentation

Les musulmans mangent à midi et dans la soirée. Le petit-déjeuner, s'il est pris, est informel, avec des céréales. Le dîner est le principal repas. Les aliments sont plutôt bouillis ou frits plutôt que cuits. Les personnes aisées ont des cuisiniers à leur service, et il existe déjà des restaurants avec service et nourriture de qualité exquise.

Les plats sont savoureux, avec l'utilisation d'ail, d'oignons, d'épices, de citrons, de la menthe, des amandes et de l'eau de rose. Les viandes les plus prisées sont l'agneau, le mouton, les volailles et le gibier, mais chèvre, bœuf et chameau sont aussi consommés quoique moins appréciés. Les musulmans ont l'interdiction de consommer du porc. Ils apprécient le poisson, et se plaignent régulièrement de son prix élevé.

Les viandes doivent être halal : les musulmans ne doivent pas manger de cadavres d'animaux (charogne) ni de consommer le sang qui peut porter des maladies (ce qui veut dire que la viande doit être séparée du sang - sinon la viande devient haram, impropre à la consommation). L'animal doit être rasé avant d'être abattu. Il est interdit d'abattre un animal pour des raisons autres qu'alimentaires.

La plupart des plats sont agrémentés de galettes ou de pains. Les plats de riz, de pois chiches et de fèves constituent la nourriture des pauvres. Le lait est un peu consommé ; le lait de gazelle est un véritable délice pour les califes. Les jus de fruit, les sirops délicats et variés et les eaux aromatisées à la violette ou à la rose se retrouvent sur les bonnes tables.

Les légumes consommés sont les haricots, les aubergines, les carottes et les poireaux. Les fruits sont consommés frais, secs ou en confiture, avant ou après les repas. Il y a principalement les pommes, le raisin, les bananes, les citrons et surtout les dattes (de nombreux dattiers poussent en Mésopotamie). Du vin de datte est parfois produit, consommé et vendu ; il est prétendu que l'interdit du Coran ne concerne que le vin de raisin, pas le vin de datte. Le miel, les amandes, les noix et les fruits entrent dans la fabrication de succulents desserts, réservés aux plus riches.

La religion

La religion du califat abbasside est aujourd'hui la religion de l'Islam. Les anciennes religions qui étaient en vigueur avant la venue du Prophète Muhammad ne sont plus que des minorités religieuses : chamanisme, christianisme, judaïsme, zoroastrisme, etc. Les fidèles des minorités religieuses issues du Livre ont la liberté de culte (voir les dhimmis). Les religions mal connues et le zoroastrisme (du fait des tensions très fortes entre Arabes et perses) sont sévèrement contrôlés.

Le Coran est le livre sacré de l'Islam, la parole d'Allah qui a été révélée à Muhammad puis écrite par ses disciples. La compilation a été commencée en 633 par le poète Zaid ibn Thabit (qui avait été scribe du prophète) sur ordre du calife Abou Bakr, sur les conseils d'Omar (un compagnon et un ami proche du Prophète, devenu à son tour calife en 634).

Le Coran

Le livre est divisé en 114 sourates (ou chapitres), elles-mêmes divisées en versets. Il présente de nombreuses figures littéraires : injonctions, narrations, homélies, paraboles (considérées comme des paroles divines), ainsi que des instructions et même des commentaires sur le Coran lui-même et la manière dont il sera reçu et compris. Bien qu'il contienne des éléments à la fois de prose et de poésie, le Coran est considéré comme une œuvre unique. Les musulmans considèrent que personne ne peut copier son style littéraire. Même, personne ne doit s'y essayer.

Dans le Coran, aucune allusion au Messie n'est faite, même s'il y a reconnaissance de l'authenticité de la mission sacrée des prophètes juifs, Jésus en étant le dernier. De nombreux passages de la Bible sont repris, le jugement dernier est évoqué à de nombreuses reprises. Le caractère divin de Jésus est nié, tout comme la croyance chrétienne de la Sainte Trinité qui est considéré comme païenne (polythéiste en fait). Le Coran affirme l'existence d'un seul Dieu, Allah, devant qui l'homme doit se soumettre. Le Coran promet le paradis aux croyants, et un enfer de souffrance aux infidèles. Mais le Coran ne se contente pas de donner uniquement un message religieux. C'est aussi un message d'orientation juridique et politique qui fonde véritablement la civilisation musulmane.

Les piliers de l'islam

La religion s'appuie sur les cinq piliers de l'islam.

Le premier pilier est la profession de foi, la Chahada, dans laquelle les croyants confessent qu'il n'y a d'autre dieu qu'Allah et que Mahomet est son prophète. Dire la Chahada une fois suffit pour se convertir.

Le second pilier est de prier cinq fois par jour (Salat) dans la direction de La Mecque : entre l'aurore et le lever du soleil, aussitôt après midi, à quatre heures de l'après-midi, le soir et à une heure quelconque la nuit. Avant la prière, le croyant doit se purifier (avec de l'eau,

ou éventuellement du sable), puis il s'oriente vers La Mecque et déplie son tapis de prière. La prière peut être effectuée en tout lieu, sauf celle du vendredi midi, qui doit être publique, à la mosquée, sous la direction du représentant du calife. La prière se fait à l'appel du muezzin « Allah Akbar » (Allah est grand), répété 4 à 5 fois.

Le troisième pilier est la Zakat, la dîme aux pauvres que tous les croyants paient selon leur fortune. La Zakat est perçue par des collecteurs réguliers.

Le quatrième pilier est l'observation d'un mois de jeune, le Ramadan. Au cours de ce mois, il est interdit de faire la guerre, d'avoir des relations sexuelles et d'absorber toute nourriture entre le lever et le coucher du soleil. Les malades, les femmes enceintes ou qui allaitent, les femmes ou les jeunes filles qui sont dans leur période de règles et les voyageurs, ainsi que tout individu dont ce jeûne pourrait mettre la santé en péril en sont exemptés, mais sont encouragés à rattraper les jours non jeûnés plus tard ou à nourrir les pauvres.

Le cinquième pilier est l'obligation pour tout musulman d'effectuer au moins une fois dans sa vie le pèlerinage à La Mecque, si le croyant a les moyens physiques et matériels. Sur le chemin du retour, le fidèle visite le tombeau du prophète à Médine, et éventuellement va prier à la mosquée d'Omar à Jérusalem.

Outre ces principes fondamentaux, la religion de l'Islam dicte la conduite de ses fidèles : elle proscrit les boissons alcoolisées, la viande de porc et celles des animaux non vidés de leur sang (donc le gibier). Elle réprouve également les jeux de hasard et encourage la charité et le mépris de certains biens. Le fidèle se doit aussi de propager la parole du prophète (sans forcer son interlocuteur à la conversion forcée) et d'œuvrer pour la guerre sainte (le djihad mineur, à ne pas confondre avec le djihad majeur, le djihad par le cœur, qui invite les musulmans à combattre afin de s'améliorer ou d'améliorer la société). Le guerrier qui meurt les armes à la main pour le bien de l'Oumma (la communauté des musulmans) et la grandeur d'Allah est assuré d'aller au paradis.

Les courants religieux

Les croyants se partagent en trois branches principales : le sunnisme rassemble environ 80 % des musulmans, le chiisme environ 15 % et le kharidjisme le restant des fidèles.

Sunnisme

L'orthodoxie sunnite représente la doctrine officielle et majoritaire de la communauté arabe. Les sunnites sont désignés en arabe comme les hommes de la *sunna* (*ahl al-sunna wa'l-djamā'a*). On les nomme aussi simplement *ahl al-Kitāb* : hommes du Livre (le Coran), ou *ahl al-djamā'a (*hommes du consensus). La sunna, qui signifie « cheminement » ou pratique, recouvre la tradition prophétique de Muhammad, à savoir ses dires, ses actes, ses approbations ou ses désapprobations et ses qualités morales personnelles.

Géographiquement, les sunnites sont majoritaires dans le califat abbasside. Ils sont aussi présents en Afrique du Nord, en Libye et en Égypte et en Afrique noire ; on les trouve tantôt seuls, tantôt mêlés à des minorités khāridjites (Afrique du Nord) ou chiites (Liban, Syrie, 'Irāq) ; tantôt attachés à un islam qui se veut arabe (Coran arabe, Prophète arabe), tantôt à un islam plus ou moins altéré par l'intégration de croyances et de coutumes anciennes chez les peuples islamisés.

Elle tire son enseignement du Coran et de la Sunna (les pratiques suivies par le Prophète, et plus généralement les enseignements et les exemples qu'il a donnés). La Sunna est transmise sous forme de récits et d'informations qui portent le nom de hadīth et de khabar. Les sunnites se montrent très soucieux d'établir l'authenticité des hadīths sur lesquels ils s'appuient, en développant la science du hadīth, qui donne lieu à une abondante littérature.

Les hadīths chiites en faveur de 'Alī (le cousin et gendre de Mohammad), de Fātima et de leurs deux fils, souvent marqués par des idées gnostiques ésotériques, sont rejetés par les sunnites. La règle d'or du sunnisme est de n'admettre que les traditions qui ont un rapport avec un texte du Coran, en l'explicitant, en le précisant ou en le complétant. Les hadīths qui sont absolument sans rapport avec le Coran ne sont pas pris en considération.

Les sunnites considèrent qu'ils incarnent l'islam face aux partisans d'Ali, adversaires du califat et partisans de l'imamat. Le sunnisme développe l'idée que le croyant doit rester fidèle à la loi révélée, qui est immuable. Donc il n'y a pas dans le sunnisme, à la différence du chiisme, d'idée messianique.

À l'intérieur du sunnisme, quatre courants de pensées se distinguent et forment quatre écoles juridiques distinctes qui, quoique rivales, ne s'affrontent jamais militairement.

Chiisme

Les Chiites furent à l'origine les partisans d'Ali, et croient en son imamat et califat selon les directives explicites et les volontés du prophète Mahomet. Pour les chiites, la succession de Muhammad est une désignation divine. Ceux-ci doivent être infaillibles, ne commettant pas d'erreurs même humaines. Le chiisme reconnaît l'unicité divine, les textes sacrés du Coran, Muhammad, les

cinq obligations fondamentales, le jugement dernier et la résurrection.

Les personnes choisies parmi la famille de Muhammad (les imams) sont la meilleure source de connaissance à propos du Coran, de l'islam et les protecteurs les plus fervents de la Sunna de Muhammad. Les Chiites reconnaissent la succession de Muhammad par Ali, son cousin, gendre et premier homme à accepter l'islam. Ali fut le quatrième calife et le premier imam. Ali ayant été assassiné en 661 par les Kharidjites, ses fidèles l'ont enterré à Nafdaf, le troisième lieu saint chiite derrière La Mecque et Médine. Le Prophète avait prophétisé selon les chiites douze successeurs pour donner l'interprétation du Coran.

À l'inverse des sunnites, les chiites exigent donc que la communauté musulmane soit dirigée uniquement par un descendant de la famille de Muhammad. La conception de l'imamat des chiites est foncièrement opposée à celle du califat admise par la majorité des musulmans. L'imamat, incarnant à la fois le pouvoir temporel et spirituel et inauguré par Ali, est considéré comme la succession du cycle de la prophétie définitivement bouclé par le dernier Prophète Muhammad.

Pour les chiites, les Imams sont les Guides, les Mainteneurs du Livre. Leur légitimité n'est pas due à leur descendance charnelle du Prophète, mais à leur héritage spirituel, ils ont une connaissance par le cœur du Coran, en expliquant l'ésotérique aux fidèles. L'imam tire son autorité d'Allah, il est donc exempt de péché. Selon les chiites, la succession est héréditaire. Déchiré par des luttes internes, le mouvement chiite est incapable de garder son unité.

Les chiites sont surtout présents dans l'Empire sassanide, en particulier au nord vers Samarkande, mais il existe aussi des minorités dans l'Empire abbasside, au Liban, en Syrie, en Inde et aussi en Égypte.

Kharidjisme

Le kharidjisme, qui s'est développé à la suite du refus de l'arbitrage entre Ali et Mu'âwiya à l'issue de la bataille de Siffin en 657, est une pratique puritaine de l'islam, à la morale rigoriste, condamnant tout luxe. La foi n'a de valeur que si elle est justifiée par les œuvres. Les Califes doivent mener une vie exemplaire et doivent être choisis par voie élective parmi les meilleurs musulmans sans distinction de race et de tribu. Certains Kharidjites font du djihad un sixième pilier de l'islam. Ils sont surtout présents en Afrique Noire, quoiqu'il existe certaines communautés en Syrie et en Palestine.

Ils se divisent sur le problème de la foi et de l'attitude à adopter à l'égard des autres musulmans ; les Azraqites sont des radicaux faisant usage de la violence politique et n'admettent pas la dissimulation de la foi ; ils considèrent tous les autres musulmans comme des incroyants ; les Najadat, moins durs à l'égard des attentistes, sont partisans de la prise du pouvoir par les armes ; les Sufrites condamnent le meurtre politique et admettent la dissimulation de la foi par prudence ; les Ibadites, intransigeants dans les domaines politique et moral, se montrent plus souples à l'égard des autres musulmans.

Le calendrier

Les musulmans utilisent un calendrier lunaire de douze mois comptant alternativement 29 et 30 jours. Les mois de l'année sont nommés Mouharram, Safar, Rabia al awal, Rabia ath-thani, Joumada al oula, Joumada ath-thania, Rajab, Chaabane, Ramadan, Chawwal, Dhou al qi'da et Dhou al-hijja. Les mois de l'année musulmane ne correspondent pas à une saison fixe. Le Ramadan peut se situer à une période quelconque de l'année.

Une année normale compte 354 jours (soit 11 jours de moins que l'année solaire). Les musulmans divisent le temps en cycle de 30 ans. Onze années sur 30 sont augmentées d'une journée (années abondantes) : ce sont les années 2, 5, 7, 10, 13, 16, 18, 21, 24,26 et 29 d'un cycle de 30 ans.

Le début du calendrier a été fixé au 16 juillet 622, jour de l'Hégire (Muhammad s'enfuit de La Mecque). Une date donnée en utilisant ce calendrier est indiquée en ajoutant la mention calendrier musulman, calendrier hégirien, ère musulmane, ère de l'hégire ou, en abrégé, H ou AH (du latin anno hegirae).



L'Égypte

Nectanébo II fut le dernier de nos pharaons à résister aux dominations étrangères. Après lui, il n'y eut plus de pharaon de notre peuple. Perses, Macédoniens, Romains furent tour à tour les souverains de nos terres. Aujourd'hui enfin, notre peuple a relevé la tête et rejeté les cultes étranges et blasphématoires. Venu du désert, un nouveau pharaon, le grand Narmer II nous a donné l'impulsion suffisante pour conduire la légitime reconquête du pays de Kémi. Nous avons naturellement restauré le culte de nos dieux, relevé ou reconstruit nos anciennes cités et reconquis la Haute-Égypte.

Je suis le nouvel archiviste de notre grand pharaon, et mon nom est Amenhotep, loué soit Amon. Nos ennemis sont nombreux, dans nos terres reconquises et à nos frontières. Il y a tout d'abord ces étranges enturbannés, contre lesquels nous combattons depuis plus de vingt années. Ils sont repliés autour de leur capitale, Le Caire, qui fait injure avec ses étranges tours, des minarets semble-t-il. Notre pharaon a juré de raser cette cité impie, comme il l'a déjà fait pour d'anciennes possessions des Toulounides. Il y a aussi les Nubiens des royaumes de Nobatie, de Makurie et d'Alodie, autrement nommé le pays de Koush, qui a toujours été sous notre influence et/ou subordonnée à nous. Il faut que cela le redevienne.

Enfin, les Macédoniens, établis autour d'Alexandrie et le long de la Mer Rouge, nous sont totalement inconnus. Il s'agit sûrement de successeurs d'Alexandre, qui promit beaucoup pour notre peuple, et qui fit au final bien peu, nous laissant sous la tyrannie des Ptolémées. C'est paraît-il la tête de pont d'un puissant empire à la religion plus que surprenante, mais toute aussi impie

Amenhotep, serviteur de Pharaon,
Santé, Vie, Force

L'Égypte est un pays au climat semi-aride d'environ un million de kilomètres carrés. De toutes ces terres, seuls la bande fertile autour du Nil, le delta, les rives de la Mer Rouge et les quelques oasis épars sont propres à l'implantation humaine. Le reste du pays est couvert par le désert.

L'Égypte est actuellement divisée en trois grandes puissances : l'Empire byzantin avec le delta du Nil et une étroite bande de terre le long de la Mer Rouge, l'émirat toulounide et Kémi. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. L'Égypte a longtemps été unifiée et était une province de l'Empire romain. Chacune des trois puissances a l'intention de refaire aujourd'hui l'unité à leur propre avantage.

Histoire

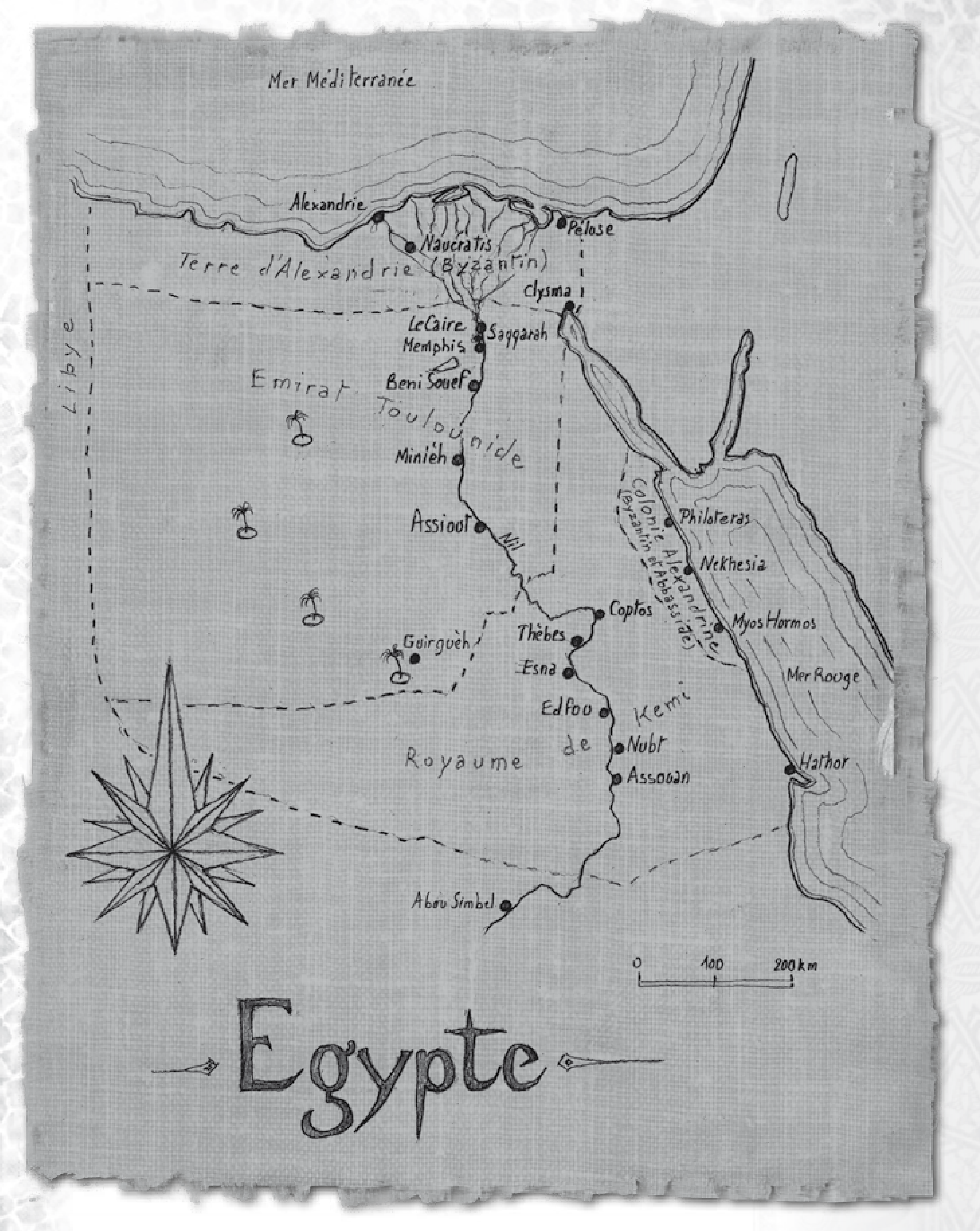
De la mort d'Alexandre le Grand jusqu'à l'invasion sassanide, Alexandrie fut le centre de l'Égypte. À la mort du roi grec succédèrent les Ptolémées. Pendant trois siècles ils régnèrent, et après la bataille d'Actium en 30 avant J.-C, l'Égypte fut intégrée pleinement dans l'Empire romain. Elle fut placée sous la tutelle directe de l'empereur, comme elle était devenue le grenier à blé de Rome. Cette romanisation de la province ne fut pas du goût des Égyptiens, et il y eut de nombreux heurts, ce qui expliqua la présence permanente de légions pour assurer le calme dans cette province stratégique.

Le IIIe siècle fut marqué par une série d'usurpations et de guerres, comme cela fut le cas dans l'ensemble de l'Empire romain. La province fut reprise en main par l'empereur Dioclétien, qui la réorganisa. Toutefois, cela ne signifia pas la fin des troubles, et il y eut bien des destructions, visant principalement les temples des dieux païens (mais aussi ce qui restait de la Grande Bibliothèque), causant la fin de la civilisation pharaonique.

La période byzantine qui suivit fut une longue période de paix. Cependant, au début du VIIe siècle, l'Égypte entra dans une phase d'instabilité politique avec des insurrections contre les empereurs successifs, Phocas puis Héraclius. Mis à part une brève conquête sassanide, de 619 à 629, l'Egypte resta dans le giron de l'empire, malgré le fort intérêt des Arabes et la lente démobilisation des armées cantonnées en Égypte.

L'assaut brutal des Toulounides en 820, conduit par le général Ibn al-Sayrafî, fut un réveil brutal pour les Byzantins qui ne purent sauver de leurs anciens territoires que les riches terres du Delta autour d'Alexandrie, perdant même l'accès à la Mer Rouge. L'émirat fut fondé au début du mois de mai 825, et Ahmad ibn Touloun en devint son premier émir. Le Caire fut fondé dans un faste inouï, avec la construction d'un palais digne de ceux de Bagdad.

Il n'y eut jamais véritablement de paix entre l'émirat toulounide et l'Empire byzantin, et des raids furent lancés de part et d'autre, dans l'espoir d'affaiblir l'adversaire, pour lui porter un coup fatal. En 832, les Byzantins reprirent au terme d'une opération militaire minutieusement préparée le contrôle d'une étroite bande de terre le long de la Mer Rouge. Les ports de Clysma et de Myos Hormos leur servirent alors pour reprendre le commerce avec Axoum et les royaumes de Nubie, ainsi que pour s'approvisionner en produits provenant de la route des épices.



Malheureusement, cette bande littorale fut coupée du territoire d'Alexandrie par une contre offensive toulounide à peine deux années plus tard. Isolés, les Byzantins surent qu'ils devraient fuir ce piège mortel à moins de recevoir un soutien extérieur. C'est à cette date que commença l'alliance étroite entre le calife de Bagdad et le préfet d'Alexandrie. Méfiants l'un envers l'autre, ils réussirent au terme d'interminables négociations à se mettre d'accord. La zone littorale (couvrant trois cents kilomètres et appelée colonie alexandrine) serait gérée par les deux puissances en même temps.

La gestion administrative fut laissée à l'Intendant xénophile (titre crée par la cour de Constantinople pour l'occasion) et la gestion des armées (en particulier la marine) au Sheik Abdullah, homme de confiance du calife.



Cette double gouvernance a toujours du mal à se mettre en place presque trente ans après son commencement, et chaque population s'attend toujours à la trahison de l'autre. Néanmoins elle a eu pour conséquence d'affaiblir grandement l'émirat toulounide en le privant des principales routes commerciales maritimes.

Le second émir, Husayn ibn Ahmad, préparait son armée pour une grande offensive contre les Byzantins et le califat abbasside. Elle était prévue pour le mois de mai 849, pour fêter les 25 ans de l'émirat, mais il en fut empêché au dernier moment par une révolte en Haute Égypte contre le pouvoir toulounide. Ces brigands ne furent d'abord pas pris au sérieux par les Toulounides, qui ne surent efficacement lutter contre eux, car ils se retiraient dans le désert sitôt leurs attaques effectuées. Leur général se révéla bientôt, et son nom en étonna plus d'un : Narmer II, le nouveau pharaon.

Son objectif était très simple : nettoyer les terres d'Égypte de tous les étrangers qui l'avaient souillée. Pendant 8 années, il remporta victoire sur victoire contre les Toulounides, et put reconquérir l'ensemble de la Haute Égypte, jusqu'à la ville frontière de Guirguèh. Son héritier Séthi III poursuivit la lutte à partir de 863, et depuis la guerre n'a jamais vraiment cessé.

Avec l'émergence d'un nouveau pouvoir hostile aux Toulounides, les Byzantins en profitèrent pour reconquérir quelques territoires perdus au sud, non loin du Caire (lors de la bataille du champ canopique en 858). Grâce à l'alliance avec le califat abbasside, ils purent aussi agrandir la bande de terre autour de Myos Hormos.

En 870, les Toulounides résistent toujours face aux assauts des Kémites, mais qui sait si cela durera encore longtemps ? En effet, d'autres factions essaient de profiter de la situation, comme par exemple les Berbères de Phasanie qui tentent de prendre possession des terres toulounides.

Le principal ennemi de la colonie alexandrine sont les Kémites. Lors de leur expansion, ces derniers ont récupéré presque toutes les terres toulounides à l'Ouest de la colonie. Depuis ils lorgnent sur cette riche bande côtière et attaquent régulièrement les villages fortifiés de la frontière. Les ressources des coloniaux sont très importantes et les Kémites sont une force secondaire sur mer ce qui ne les inquiète pas outre mesure. L'arrivée récente d'un nouveau général kémite et la vague d'assassinat qui s'en suivit ont néanmoins prouvé qu'il ne fallait pas sous-estimer les hommes de Pharaon.

L'Égypte byzantine

Alexandrie, au mois de Mekhir 869,

Qu'il est bon de se reposer sous le soleil d'Alexandrie. J'apprécie d'arpenter ses rues larges encadrées de palmiers et d'oliviers, de fréquenter ses beaux jardins publics, d'admirer ses monuments royaux, telle ce qui subsiste de l'Ancienne Bibliothèque, face au port. Alexandrie est la capitale de notre nome romain, une région florissante et qui est pour nous d'une importance capitale : c'est le grenier à blé de notre empire.

Je me sens à la fois égyptien et romain, je suis fier de notre passé. Mais je trouve qu'il y en a beaucoup trop, au sud en particulier, qui ont la nostalgie d'un passé depuis longtemps révolu. Les Pharaons appartiennent à notre histoire, nous chérissons leur mémoire, de par les nombreux monuments qu'ils nous ont laissé, la vallée des Rois et les pyramides, entre autres. Je crains que ce Séthi III de la Basse Égypte ait trompé notre peuple avec de vaines promesses d'un futur glorieux qui n'arrivera jamais.

À la capitale, j'ai bien peur que l'on sous-estime la menace de ce nomarque. Ce sont des fanatiques de la religion, du reste ils sont pareils aux Toulounides. J'espère qu'ils s'entre-tueront et que l'empire pourra reconquérir ces terres perdues. Nos alliés Axoumites et nubiens pourront nous aider ce jour-là.

Jean « Amasis » d'Alexandrie

Le pays

Alexandrie, la troisième plus grande ville de l'empire après Constantinople et Carthage, est située sur la rive méridionale de la Méditerranée. La ville est répartie sur trois ensembles terrestres, la bande de terre entre le lac Maréotis au sud et la Méditerranée au nord, l'île de Pharos et la presqu'île de Lochias côté mer. Plus à l'est se trouve le lac canopique.

Elle rivalise en beauté avec Constantinople, sans doute grâce à ses nombreux monuments. Il y a notamment son célèbre phare, trois ports principaux, ainsi que le sénat (un grand édifice semi-circulaire à gradins), l'hippodrome, les beaux palais et l'agora. La célèbre Bibliothèque n'est, à cette époque, pas aussi fournie que sous le règne de Cléopâtre et bien plus réduite, conséquence directe du grand incendie de l'année 391. Dans les faubourgs on peut aussi trouver deux monastères (la Métanoia, Havre de Pénitence, et le monastère féminin d'Éleuthère).

Alexandrie est certes accolée aux terres fertiles de l'Égypte, mais surtout tournée vers la mer, c'est une cité de marchands et de voyageurs. Les Alexandrins les côtoient plus facilement, et plus volontiers que la population autochtone vivant dans les marais depuis des siècles. Outre les ressources en poissons très abondantes, la vraie richesse de ce milieu provient de sa flore. On y trouve de nombreuses plantes des marais, en particulier des tamaris, des salicornes et du roseau bien évidemment, mais surtout du papyrus. Cette plante permet à Alexandrie de fabriquer le célèbre papier égyptien et de le revendre au monde civilisé. Quant à la faune, elle est constituée d'oiseaux chamarrés, de petits mammifères semi-aquatiques et des terrifiants crocodiles qui sont souvent l'objet de chasse chez les nobles alexandrins.

Hors d'Alexandrie, la région est sillonnée par des bras du Nil, au cœur du delta, et par des canaux construits à toutes les époques afin de pallier l'inconstance de ce fleuve sacré. Le milieu est très humide et constitué essentiellement de marais. Il y a peu d'espaces pour cultiver mais beaucoup de voies maritimes et fluviales qui ont naturellement favorisé le commerce.

Il existe de petites cités ou villages fondées par les Grecs le long de la côte méditerranéenne ou le long des canaux. Naucratis (le plus ancien comptoir grec vieux de 1 500 ans) et Clysma (un port commercial et lieu d'échanges avec les royaumes axoumites et nubiens) en sont de bons exemples.

Quelques anciennes villes fondées par les Égyptiens gardent au IXe siècle une grande importance dans le delta. Il s'agit de Saïs la rivale de Naucratis, Héliopolis et Tanis, la troisième ville en importance du delta. Certaines autres, comme Bubastis, Mendes ou Pi-Ramsès sont depuis longtemps en ruines, et il ne subsiste plus que quelques monuments, où résident parfois quelques pillards.

La plupart de ces villes comportent les classiques agoras et théâtre mais n'étaient pas initialement fortifiées. Avec la pression des Toulounides, elles sont maintenant ceintes d'une muraille agrémentée de tours.

La colonie Alexandrine, située sur les bords de la Mer Rouge, est une étroite bande de terre fertile, longue de 300 kilomètres et large de 10 à 30 kilomètres. De nombreux petits villages sont construits le long des côtes, constitués de maisons en briques crues et il y a aussi de grandes plantations de dattes, d'oliviers ou d'arbres fruitiers. Il y a trois villes principales qui sont reliées par une route pavée : Philoteras, Myos Hormos (la capitale de la colonie) et Nekhesia.

Civilisation

Populations et coutumes

Plusieurs groupes de population coexistent, et chacune se définit par ses coutumes, sa religion et ses territoires. Les citadins sont plutôt d'ascendance grecque ou copte et chrétiens, tandis que les nomades dans les marais du delta sont les descendants de tribus autochtones animistes et donc encore largement païens, même s'ils savent se faire passer pour de « mauvais » chrétiens lorsqu'il s'agit d'éviter les ennuis ou pour revendre leurs produits.

La plupart des habitants des villes sont regroupés dans des associations : corporations d'artisans, regroupement de propriétaires fonciers, confréries de dévots de saints, syndicats de militaires, communautés de prêtres placés sous la haute responsabilité du patriarche d'Alexandrie. On y retrouve logiquement les propriétaires des grands domaines, les hauts fonctionnaires, les militaires, et le clergé.

Les habitants des villages s'entassent dans des maisons de briques crues, sur des buttes les protégeant de l'inondation. L'habitat est rétracté, ou retranché à l'intérieur des anciens temples qui ont servi et servent comme matériau de construction pour les maisons. Il y a, non loin des villages et à proximité des grandes villes, de grandes plantations des palmiers, des arbres fruitiers et des oliviers gérés par la noblesse terrienne.

Le peuple des marais est assez différent. Il est constitué de clans ou de familles. La survie est

ce qui leur importe le plus, quitte à s'affronter entre eux ou à effectuer des raids contre les villages aux alentours des grandes cités, ce qui contribue à ancrer leur mauvaise réputation. La vie de ces communautés nomades est basée sur la chasse, la pêche, l'élevage des bœufs des marais et les plantations de lin et de papyrus. Ils restent relativement isolés, ce qui a généré des accusations d'abominations et d'ignorance du christianisme. Il est même possible qu'il y ait parmi eux des espions des Toulounides ou du royaume kémite.

Dans les villes, la vie comme ailleurs dans la chrétienté est rythmée par le temps des prières, et ce même à Alexandrie qui possède encore cinq clepsydres en état de marche. Le dimanche est un jour particulier où tous doivent faire leurs dévotions mais ce n'est pas un jour chômé pour autant. Seuls les Juifs respectant le Shabbat ne travaillent pas à cette période.

Les armées

La présence militaire est très forte même si elle paraît diffuse à un étranger. En effet il n'y a que peu de contingents permanents dans le territoire : la garde de l'éparque, appelée la milice domestique et basée à Alexandrie (une centaine d'hommes), une partie de la flotte alexandrine basée près de Naucratis et la demeure du dernier espoir (une forteresse, dans les alentours d'Alexandrie et non loin de la frontière toulounide) qui compte une centaine de soldats en tout. Le reste des effectifs est composé de soldats moyennement expérimentés qui s'occupent des terres qu'on leur a laissées et qui sont prêts à se mettre en marche rapidement si une invasion se prépare. Ce sont donc plus des paysans que des militaires, mais cela veut aussi dire que la plupart des paysans sont des hommes aptes au combat.

Néanmoins cette armée de thème n'est pas vraiment efficace contre de très gros effectifs. Elle a surtout pour but de ralentir les envahisseurs pour permettre aux renforts (de Carthagie, de la Libye, de la Crète ou de plus loin) d'arriver.



Il faut noter que si la majeure partie des troupes est encore composée de fantassins, il y a un nombre non négligeable de cavaliers (comme ailleurs dans l'empire) ce qui explique que les chevaux ne soient jamais utilisés pour les travaux agricoles ou pour les jeux. Enfin il existe un petit corps de soldats spécialisés dans la guérilla, appelés les Acrites, qui sont sous les ordres directs du strategos. Ce corps d'élite a une réputation d'excellence et est souvent le rêve des jeunes hommes d'Alexandrie. Ils ont la particularité d'être très au fait des us et coutumes (comme de la langue) des Arabes, ce qui les rend capables d'agir loin derrière les lignes ennemies.

Religions

Aujourd'hui le territoire d'Alexandrie est définitivement chrétien. Seule l'invasion arabe aurait pu changer cette situation, mais elle a échoué. Environ 95% de la population est chrétienne mais tous ne partagent pas la même vision de la religion du Christ : il existe de nombreux courants (certains diraient hérésies) dans le territoire même si l'un d'entre eux est majoritaire. Il s'agit du monophysisme qui prône une seule entité dans le Christ lorsqu'il était sur Terre. Le problème, c'est que le basileus et Constantinople ont choisi une autre voie (soit une nature duale du Christ) ce qui a eu pour conséquence de marginaliser l'Église d'Alexandrie et son patriarche. Si aujourd'hui l'administration centrale ne bouge pas tant que ça pour aider les alexandrins, il est fort probable que la question religieuse soit derrière cela.

On trouve également une importante communauté juive à Alexandrie et dans d'autres villes du delta. Les Musulmans sont un autre cas de figure. Bien que tolérés, ils attisent souvent la méfiance et une certaine antipathie. En effet les Musulmans Toulounides sont l'actuel ennemi de l'empire mais aussi de la cité, et la population est prompte à faire des amalgames.

Le Ve siècle a vu triompher le christianisme sur les religions païennes de l'Empire romain. Lentement, mais sûrement, les temples et autres lieux de culte des anciens dieux ont disparu, détruits ou occupés par la masse grandissante des fidèles du Christ. Au IXe siècle, il n'existe plus officiellement de temple païen ni de fidèles de ces religions oubliées de presque tous. Néanmoins parmi l'aristocratie lettrée, un certain nombre a décidé de maintenir l'ancienne foi et œuvre dans l'ombre pour le retour de Sérapis, le dieu tutélaire d'Alexandrie.

L'émirat toulounide

Loué soit Allah qui nous guide dans notre saint jihad !

Loué soit le prophète qui nous inspire !

Notre loyauté va à l'émir et à nul autre. Lui seul a su nous libérer de la tyrannie qui était nôtre sous les Sassanides et les Abbassides, les traîtres du monde musulman.

Nous nous battons sur deux fronts. J'ai présenté hier un plan imparable à l'émir : profiter du renouvellement de l'alliance entre le royaume nubien de Dongala et les Romains. Renouvellement de pure forme selon les infidèles, il nous faut semer la dissension pour détourner l'attention des Romains vers d'autres objectifs. Notre « assassin » est prêt, nul ne pourra remonter jusqu'à nous et nous pourrons sereinement nous concentrer pour assurer la défaite de ce Pharaon usurpateur, et récupérer ce qui est notre.

Tel est notre glorieux combat, mon ami. C'est le jihad ! Qu'Allah nous protège et nous aide contre ces infidèles !

Général Jahwar al-Siqilli

Le pays

Le Caire (Al-Qāhira, « la Victorieuse »), construite non loin des pyramides de Khéops, Khefren et Mykerinos est la capitale de l'émirat toulounide. C'est une ville fortifiée, centrée autour de l'ancienne forteresse de Babylone : les murailles de la ville sont impressionnantes, et nécessaires, comme Le Caire a déjà vécu de nombreux sièges. Les Kémites ont juré la chute de la cité, et même de la raser, pour que ne subsistent plus que les pyramides.

Les rues sont étroites et tortueuses, avec occasionnellement des voies larges et droites. La plupart des rues sont encore en terre. La majorité des maisons sont à un étage avec ou sans terrasse. Les étages des maisons plongent les rues dans une ombre constante, et dans les parties les plus pauvres, on jette l'eau sale par les fenêtres. Les fenêtres des étages supérieurs sont fermées par des moucharabiehs (des treillages en bois sculptés conçus pour que les femmes des harems ne puissent voir la rue, ni être vues).

Si Le Caire éclipse toutes les autres villes de l'émirat, elle ne pourrait à elle seule assurer la subsistance et le contrôle du territoire toulounide. Il n'existe réellement que cinq villes dans tout l'émirat. La population est surtout rurale, ce qui est un paradoxe puisque tout se décide et se fait dans les villes. Ainsi cette majorité rurale est-elle exclue de la société, ce qui explique pourquoi certaines de ces familles de paysans décident de quitter le territoire. Les villages sont très petits, regroupant en général moins de quatre familles. Mis à part les villes et ces hameaux, les seuls lieux habités sont les comptoirs le long du Nil et des trois principales routes commerciales qui serpentent le désert d'oasis en oasis. Ces comptoirs abritent en moyenne un caravansérail ou une auberge fortifiée si le comptoir est trop petit. Autour de ce bâtiment s'entassent quelques masures d'artisans ou d'infortunés venus chercher du confort ou un peu de sécurité. En effet ces comptoirs possèdent une petite garde, souvent une dizaine de soldats. Ces comptoirs pris seuls sont des lieux d'importance mineure mais dans leur ensemble, ils sont indispensables pour la survie des échanges et du commerce de l'émirat.

Les quatre autres villes (Beni-Souef, Minièh, Assiout et Guirguèh) regroupent en moyenne plusieurs milliers d'habitants sauf Guirguèh qui possède plus de 10 000 résidents, faisant d'elle la seconde ville du territoire. En effet sa position face aux Kémites en fait le dernier bastion avant la fertile vallée du Nil. Si Guirguèh tombe, les autres cités jusqu'au Caire tomberont.

Civilisation

Les peuples
L'émirat toulounide est une mosaïque de peuples. Depuis les premiers habitants de la région, descendants des anciens Égyptiens aux Arabes qui se sont installés après l'invasion de la région au début du siècle, on ne dénombre pas moins de cinq civilisations qui cohabitent (les Arabes, les Égyptiens restés chrétiens ou devenus musulmans, les nomades et les Kémites).

Les Arabes, qui représentent moins de 10 % de la population de l'émirat, sont le peuple le plus important car ils dominent la région. Ils sont établis principalement dans les villes, en particulier au Caire. On estime à environ 15 000 le nombre de Cairotes arabes, soit près de la moitié de la population totale. Ils y occupent les fonctions militaires et politiques de prestige ainsi que les plus grands commerces. La grande majorité est constituée de vétérans du jihad ou de descendants de ces fiers guerriers et leur foi est forte et affichée avec ostentation. La majorité des madrasas, les écoles coraniques, sont tenues par ces anciens jihadistes.

La principale conséquence est que presque tous les Arabes d'Égypte savent lire et parfois écrire car la lecture du Coran est un devoir sacré. L'autre conséquence est que ces Arabes sont d'un niveau social élevé, et il n'existe aucun mendiant d'origine arabe. Si une personne se prétendait l'être, elle serait soit un menteur,

soit un espion mal renseigné. Toute personne qui ruinerait ou mettrait dans le besoin un Arabe subirait le courroux des autorités, qu'il l'ait fait consciemment ou pas. Cette flagrante inégalité est relativement bien vécue par les autres populations : étant presque tous devenus musulmans, il est normal pour eux que le peuple du Prophète soit favorisé.

Les Égyptiens sont les descendants des anciens seigneurs de ces terres. Ils représentent environ 60% de la population totale de l'émirat. Dans les premières années de la domination musulmane, ils étaient tous chrétiens, coptes ou monophysites (comme à Alexandrie). Mais avec les années un nombre toujours plus important se convertit à l'Islam, surtout dans les villes. Les campagnes restent-elles majoritairement chrétiennes. Ils forment la base de l'économie locale et sont les paysans qui nourrissent les Toulounides ou les artisans qui confectionnent les objets de la vie quotidienne. Bien que majoritaires, aucun d'entre eux n'occupe de poste clé dans l'administration toulounide. Certains ont néanmoins réussi à atteindre le rang d'officier supérieur dans l'armée suite aux déboires à la frontière avec les Kémites. Cela ne suffira pas à gagner la confiance des Arabes qui craignent toujours une rébellion copte générée par les Alexandrins.

Si les Égyptiens restés chrétiens ont conservé dans l'ensemble leurs patronymes, les convertis n'hésitent pas à changer de nom pour adopter ceux des conquérants. Ainsi la plupart des personnes aux noms arabes, surtout les citadins, ne sont que les anciens résidents égyptiens qui se sont assimilés à la culture du vainqueur.

Les armées

L'émirat toulounide n'est pas une terre de paix. Enclavée autour de la vallée du Nil, ne bénéficiant pas des terres fertiles du delta, privée d'un large accès à la mer rouge (à cause de la colonie alexandrine) et menacée sur sa frontière sud par les Kémites, c'est une terre sans cesse en conflit. Le rôle de l'armée est donc fondamental pour la survie des Musulmans en Égypte.

Face à de trop nombreux ennemis, les Toulounides se sont adaptés et les stratégies appliquées au nord contre les Byzantins ne sont pas les mêmes qu'au Sud face aux Kémites. Il n'existe pas de frontière définie au nord. Sur une large bande de terre d'environ quinze kilomètres se succèdent des fortins byzantins et des ribats musulmans (monastères fortifiés). On y fait une guerre d'usure et chaque camp doit tenir coûte que coûte. Il est primordial pour chacun de contrôler les carrefours stratégiques, les voies d'accès pour empêcher l'autre de consolider ses positions. Malheureusement aucune de ces deux armées n'a reçu récemment de renforts et le statu quo est de mise dans la région. Le général Jawar al-Siqilli a confié le commandement à l'un de ses vétérans, Walid ibn Rashid qui doit attendre que le jihad au sud soit terminé pour espérer des renforts dans sa lutte quotidienne contre les chrétiens.

Les régions situées au sud de l'émirat sont les plus pauvres du royaume. Les paysans sont misérables et il n'y a qu'une seule ville d'importance, Guirguèh. Celle-ci est toujours en guerre face à la menace dispersée des Kémites qui utilisent des techniques de guérilla pour affaiblir le contingent musulman. Les soldats de l'émir patrouillent par groupe de cinq et interpellent tous les paysans ou voyageurs, car souvent ces derniers sont des Kémites infiltrés. Alors que les troupes semblaient submergées, l'émir en appela au jihad contre Pharaon. Grâce à cela, des Musulmans accourent de tout le territoire pour protéger leurs terres. Ils ont repoussé la dernière offensive kémite, tuant leur général, un sinistre personnage du nom de Sobek. Néanmoins cette guerre coûte trop cher en hommes et en moyens et l'émir sait qu'il ne pourra sans doute pas la gagner sans des alliés qu'il ne possède pas pour l'instant.

Les Toulounides ne font pas que subir les assauts de leurs ennemis. Ils envisagent aussi de conquérir les terres à l'ouest, en Phasanie (Libye). En effet, ils disposent de peu de ressources et les terres berbères de l'Ouest leur ouvriraient le chemin des routes commerciales d'Afrique. Si rien n'est encore décidé, les Toulounides ont néanmoins commencé à infiltrer la région et à placer des troupes à proximité.

Avec tant de fronts, l'armée toulounide possède des effectifs importants. On distingue deux types de troupe, les soldats « de métier » et les jihadistes. Les premiers sont estimés à environ 12 000 hommes, essentiellement des fantassins. Il existe une cavalerie toulounide, mais elle est réduite et sert à flanquer les troupes ennemies lors des batailles. Le régiment le plus connu est la garde de l'émir, une cavalerie lourde, appuyée parfois par un contingent de cavaliers sur dromadaires, capable d'enfoncer les lignes ennemies tant sa charge est puissante.

Les jihadistes sont des hommes pauvres, mal équipés et mal entraînés. Ils n'ont pour se battre qu'une pique et un couteau, mais ce sont des fanatiques loyaux à l'émir et qui ne craignent plus vraiment la mort. On estime qu'il y a environ 5 000 jihadistes dans le sud du pays.

Enfin il ne faut pas oublier les tribus du désert inféodées à l'émir. Ces derniers

peuvent rassembler pas moins de 5 000 cavaliers aguerris mais trop indisciplinés pour fournir mieux qu'un soutien lors des conflits. Néanmoins, ils ont déjà permis aux Toulounides de renverser le cours d'une bataille.

La vie quotidienne

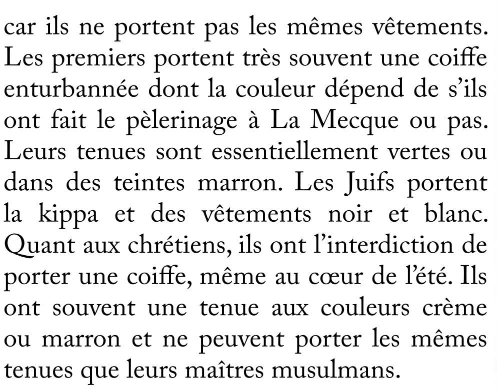
L'émirat toulounide compte de nombreux peuples mais ces derniers doivent se conformer aux mœurs et coutumes des dirigeants. Toutefois il existe en réalité plusieurs communautés qui coexistent et aucunement un modèle musulman imposé à tous.

Les Musulmans forment le groupe socialement le plus élevé. Ils sont polygames, le nombre de femmes dépendant de la richesse du mari. Ils ont beaucoup d'enfants, mais la mortalité infantile est forte aussi peu d'entre eux atteindront l'âge adulte. Les jeunes Musulmans partent très tôt en apprentissage, soit dans les champs avec leur père paysan, soit dans l'atelier si ce dernier est artisan. Les jeunes filles ne suivent aucun enseignement et sont prêtes à marier dès leurs premières règles. L'éducation est surtout centrée sur le Coran, enseigné dans les madrasas, des écoles coraniques que l'on ne trouve qu'en ville.

Les Juifs et les Chrétiens sont quant à eux monogames. Les jeunes chrétiens ne reçoivent généralement aucun enseignement sauf au niveau moral lors des messes dominicales. La majorité des jeunes Juifs reçoivent une éducation plus poussée que les autres mais ce n'est pas systématique.

L'alimentation elle aussi varie en fonction de la religion. Les Musulmans et les Juifs ayant proscrit le porc, ils se nourrissent (quand ils en ont les moyens) surtout de mouton, mais ce genre de plat n'est servi en moyenne qu'une à deux fois par semaine (sauf à la campagne où c'est encore plus rare). Le poisson est aussi largement consommé grâce aux pêches fructueuses sur le Nil. Il y a peu de boissons différentes dans l'émirat, à cause de l'interdit autour de l'alcool. La plupart des personnes boivent des infusions de plantes ou de thé (en provenance de la Makurie nubienne). Seuls les Chrétiens perpétuent la fabrication de bière d'orge qui tire ses origines de l'Égypte antique, mais ils n'en font pas le commerce car c'est interdit par l'émir. Enfin les tribus du désert si elles sont musulmanes, ne respectent que peu les interdits alimentaires : il n'est pas rare de les voir manger du porc séché et boire de la bière qu'ils ont pillée chez les paysans chrétiens. Ceci n'arrange pas la mauvaise réputation que les autres habitants de l'émirat leur ont faite.

Il est possible dans une foule de distinguer un Musulman d'un Juif ou d'un Chrétien car ils ne portent pas les mêmes vêtements. Les premiers portent très souvent une coiffe enturbannée dont la couleur dépend de s'ils ont fait le pèlerinage à La Mecque ou pas. Leurs tenues sont essentiellement vertes ou dans des teintes marron. Les Juifs portent la kippa et des vêtements noir et blanc. Quant aux chrétiens, ils ont l'interdiction de porter une coiffe, même au cœur de l'été. Ils ont souvent une tenue aux couleurs crème ou marron et ne peuvent porter les mêmes tenues que leurs maîtres musulmans.





Religion

Dans l'émirat on retrouve des Musulmans sunnites, des Juifs et des Chrétiens coptes. Les autres obédiences (chi'ites, monophysites...) sont très minoritaires et souvent pourchassés. Le culte de Pharaon et celui des dieux égyptiens associés sont bannis et toute personne prise en train de les vénérer subit les pires châtiments en place publique.

La loi coranique de la Dhimma est en vigueur chez les Toulounides, aussi en théorie les Juifs et les Chrétiens sont protégés par l'émir tant qu'ils s'acquittent de la Djéziha (un impôt particulier). En réalité, la ségrégation est forte contre les chrétiens au nord à cause du conflit qui oppose les Toulounides aux Alexandrins.

Le royaume de Kémi

La Haute Égypte est notre à nouveau. Plus aucun temple étranger ne souillera nos terres ! Nous incendierons Le Caire. Nous réduirons à néant l'influence de ce demi-dieu grec, Alexandre. Nous reprendrons pied dans le pays de Koush, en Libye et en Palestine, car c'était des terres qui nous appartenaient. Tel est le grand projet de notre grand Pharaon, le grand Séthi III.

Cela sera sûrement difficile à réaliser, car nous avons devant nous de puissants ennemis, qui ne se laisseront pas aisément défaire.

Amenhotep, serviteur de Pharaon,
Santé, Vie, Force



Le pays

La capitale du royaume de Kémi est Thèbes. Ce n'est plus un modeste village de pêcheurs comme avant la refondation de Kémi, mais une prestigieuse cité récemment reconstruite sur la rive occidentale du Nil, et subdivisée en trois quartiers différents : les quartiers de la forteresse, des festivités et du commerce. La rive orientale est réservée aux temples, Karnak et Louxor, qui ont été restaurés et remis en fonction.

Si Thèbes éclipse les autres villes de Kémi, elle ne peut à elle seule assurer la subsistance et le contrôle de Kémi. Il n'existe réellement que neuf villes, toutes construites le long du Nil (à l'exception du port d'Hathor - anciennement Bérénice). Comme pour l'émirat toulounide, la population est principalement rurale, et établie dans de petits villages ou dans les oasis (notamment l'oasis de Khargah, où réside autour d'un ancien temple une importante communauté libyenne appartenant à la tribu de Bakdid Amulas - voir la Libye page 333), avec un caravansérail et une auberge fortifiée.

Mais à l'inverse de l'émirat toulounide, les habitants font partie intégrante de la société, et sont associés aux grandes décisions de Kémi, l'Etouptis (un représentant de Pharaon), qui se fait le devoir de remonter les doléances des habitants aux autorités de la ville la plus proche. Cela concerne principalement l'agriculture et les relations difficiles avec l'émirat toulounide (guerre ouverte) ou le royaume de Makurie (guerre larvée). À ce propos, tous les villages comportent une petite garde (en moyenne vingt hommes). La population se concentre essentiellement entre Thèbes et Souenet.

Civilisation

Le royaume kémite est composé d'une mosaïque de peuples. On y retrouve des Coptes, des Arabes, des descendants des premiers Égyptiens, des Axoumites et des Nubiens, mais aussi des Grecs, des Berbères, des Bédouins et des habitants des lointaines régions d'Afrique. Le seul élément liant toutes ces communautés est l'absolue obéissance à Pharaon. Séthi III accueille tous ceux qui lui rendent hommage surtout parce qu'il a besoin d'hommes pour construire, défendre et étendre son jeune royaume.

Narmer II, puis son successeur Séthi III, ont recréé une société qui fait penser à celle des premiers Égyptiens, mais qui en diffère car les

temps ont bien changé depuis cette époque. Ils ont divisé la société en sept castes. En tête on retrouve l'aristocratie, formée de la tribu du Pharaon et de celle des premiers suivants de Narmer II. Ce sont les hommes de confiance de Pharaon et ils sont à tous les postes clés de l'empire.

Viennent ensuite le clergé (composé à l'heure actuelle de jeunes prêtres fanatisés), les scribes (détenteurs de l'écriture sacrée de Pharaon, les hiéroglyphes), les marchands, les artisans, les paysans et enfin les esclaves.

Le premier Pharaon, Narmer II, s'est très tôt entouré de lieutenants qu'il a appelés ses champions. Pour les sélectionner, il créa des épreuves parfois difficiles, souvent mortelles, qui lui permirent d'accroître sa puissance personnelle ou celle de son royaume. Ainsi certains de ses futurs champions lui rapportèrent des objets occultes puissants, tel que le dernier livre des morts, le kopesh sacré d'Aménophis ou qui pacifièrent des régions pas encore inféodées à Kémi. Ces champions se sont réparti des domaines de compétence dans le royaume mais aujourd'hui eux et leurs hommes sont en concurrence avec l'aristocratie et le clergé pour la gestion des cités kémites ou de la justice du royaume. Ces champions, des êtres terribles et mystérieux, ont pris le nom des anciens dieux égyptiens. Séthi III est donc secondé par Osiris, Horus, Anubis, Ptah, Sobek et autre consort.

La vie à Kémi est rude pour les basses castes. Les campagnes sont pauvres et subissent les nombreuses guerres d'usure que Kémi a entreprises avec les autres nations. Seules les cités sont prospères, protégées par le pouvoir des champions et les hommes de Pharaon.

Séthi III aurait voulu une société qui brillerait aussi bien dans la vie quotidienne que dans les batailles, comme le firent les puissants pharaons d'antan. Mais malheureusement pour lui, une grande partie de ses sujets ne comprend rien à ces choses anciennes et il ne dispose pas des moyens (financiers surtout) pour recréer l'armée antique. Il doit se reposer sur Horus, son général en chef qui applique avec beaucoup de succès les tactiques arabes. En dehors des combats traditionnels, et pour pallier leurs carences en hommes et en moyens, les Kémites sont devenus des experts en sabotage, en infiltration et en assassinat.

Pour un voyageur étranger, la vie quotidienne des Kémites ressemble à celle de ses voisins toulounides, nubiens ou berbères avec quelques éléments de folklore en plus. On retrouve dans les maisons des autels aux anciens dieux et des armes aux formes étranges et oubliées. Mais la vie n'est finalement pas si différente de celle d'avant ou d'ailleurs.

Religion

Kémi est un royaume qui tente d'imposer une religion ancienne dans un monde nouveau. Face à la difficulté immense d'imposer rapidement une croyance sans tradition orale et écrite, puisqu'oubliée depuis des siècles, Pharaon et ses prêtres ont dû réutiliser une partie des croyances populaires. Ainsi la religion kémite ne ressemble que vaguement à la liturgie de l'Egypte pharaonique.

Les fondements sont centrés sur la personne du pharaon. Il est de nature divine (mais n'est pas un dieu) et le souverain naturel de la terre. C'est l'intermédiaire avec les dieux anciens, aidé dans cette tâche par la caste des prêtres. Bien que n'étant pas un dieu, il rejoint le panthéon égyptien à sa mort pour guider les vivants. Son autorité ne peut être remise en cause.

Les dieux anciens sont ceux du panthéon pharaonique : Amon, Râ, Osiris, Isis, Horus, Thoth, Khoum, Maat, Khepri. Il existe des divinités mineures qui sont autorisées mais qui ne bénéficient pas du droit de posséder un temple sur l'allée des dieux (une vaste rue pavée menant au palais de Pharaon ou à celui du gouverneur) dans les cités kémites. Ces divinités sont Bastet, Sobek, Anubis, Hathor, Ptah. Enfin les cultes d'Apophis et Seth (ouvertement maléfiques et destructeurs) ou d'Aton (un culte semblable à une hérésie) sont interdits.

La pratique religieuse se divise entre la prière publique et la prière privée. La première a lieu à heure fixe dans les temples, la seconde se fait à certains moments de la vie, autour d'un autel privé situé dans la maison. Comme les kémites ne comprennent pas beaucoup leurs nouvelles croyances, une partie des prêtres, aidés par la caste des scribes, sillonnent les terres pour apprendre aux résidents le culte et la liturgie qui va avec, mais il y a encore beaucoup de travail à faire.



L'Empire sassanide

Les Perses auréolés de leur gloire passée ne constituent plus une menace pour notre très vénéré basileus. S'ils furent des ennemis acharnés aux temps troubles qui suivirent la chute de Rome, ils sont devenus des alliés de choix lorsqu'ils quémandèrent notre bienveillance pour réprimer leurs nobles dissidents. Avec l'arrivée des mahométans, ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes mais possèdent des avantages de choix. Ils contrôlent encore la route vers Cathay et nous protègent des tribus des steppes en Cappadoce. Mais surtout c'est leur rivalité face aux Abbassides qui nous est la plus précieuse. Je vous demande donc d'accorder de l'attention et de la valeur aux propositions à leur roi afin de renouer une alliance qui ne pourra que nous aider dans la reconquête des terres enlevées par les Arabes.

Je sais très bien que leur langue comme leur apparence met mal à l'aise plus d'un de vos sujets car on les croirait sortis d'une fresque antique comme sur les murs des anciens temples d'Athènes. Mais leur système imparfait a tout de même inspiré vos prédécesseurs lors du renforcement de notre saint empire. Il devient évident que seul leur éloignement de la lumière du Seigneur est responsable de leur décadence, alors qu'ils auraient pu briller comme vous le faites aujourd'hui.

Enfin je tiens à vous confirmer que les rumeurs de soi-disant mages et de créatures gigantesques ne sont que des fables visant à effrayer leurs enfants et les trop crédules tribus du désert. Certes leurs cités sont impressionnantes et leurs manières étriquées et étranges mais rien ne saurait résister à la foi d'un bon chrétien.

J'espère vous revoir en pleine santé et attends avec impatience votre réponse pour me permettre de retourner sur les terres de la chrétienté, loin de ce pays de mystères et d'étrangeté.

Eusèbe de Milet,
émissaire impérial auprès de la cour de la
Nouvelle Ctésiphon

Mes chers frères,

Que les lumières de Mazda pavent votre chemin et que Drug masque vos paroles et vos pensées !

J'ai intercepté la missive romaine et vous confirme que ce « moine » n'a rien aperçu de notre puissance. Comment il n'a pu voir à l'œuvre notre magie toute puissante reste pour moi un mystère mais j'ai l'habitude de l'aveuglement forcené de ces fous de chrétiens. Il faudra dédommager le satrape Anoushiravân qui a dû user de toute son influence pour forcer le commissaire secondaire de la voirie afin d'intercepter le courrier. La bonne nouvelle est que nous aurons un prisonnier de plus pour calmer l'ardeur d'Indra la dévoreuse lors du prochain franchissement de maison dans l'axe du Cancer. Je suggère d'user de toute notre influence pour permettre à la missive d'arriver à bon port afin de nous garantir un allié de plus face à la menace arabe. S'il n'est pas dans nos manières de contacter les frères de la lumière, nous pourrions sur ce point peut-être nous entendre et montrer au roi des rois notre part de responsabilité dans cette réussite. Je suggère d'invoquer un esprit du carnage afin de s'occuper de la famille du gardien de la porte royale pour qu'enfin un de nos fidèles puisse accéder à la chambre royale. Ce freluquet de roi a trop longtemps méprisé notre ordre et ne mérite que notre vengeance. Ctésiphon ne pourra être récupérée qu'avec notre aide et le Deva sera libéré pour notre plus grande gloire !

Que les astres couvrent vos actes et renforcent le pouvoir d'Ahriman.

Mage Shahruz
de la secte des appendices noirs

Histoire

Les Sassanides sont les descendants des Achéménides, le peuple qui fondit le premier empire transcontinental de l'histoire de l'humanité au VIe siècle avant J.-C. Ces derniers avaient conquis l'ensemble des terres qui vont des rivages de la mer Égée jusqu'au bord de l'Indus, partant des plateaux du Caucase au nord pour s'arrêter dans les mers de sable de l'Arabie au Sud. Mais à force de guerres intestines cet empire s'écroula sous le glaive d'Alexandre et sombra dans l'oubli. Même lorsque les Parthes émergèrent au temps de l'apogée de l'Empire romain, ils ne furent que l'ombre de leurs prédécesseurs.

Au cours du IIIe siècle, un jeune berger du roi d'Istakhr, Sâsân, descendant supposé direct des Achéménides, fut invité par son roi à épouser sa fille. En effet, ce dernier, Papak, avait eu en rêve une vision qui lui promettait la naissance d'un homme capable de rétablir le pouvoir perdu du roi des rois. Suivant cette inspiration divine, il maria Sâsân à sa fille qui eut un fils, Ardacher. Une fois adulte, ce dernier partit à la conquête de l'Empire parthe et au fil de campagnes victorieuses, restaura une grande partie de l'Empire perse. En 224, Ardacher Ier battit son rival Artaban V et défit ainsi le dernier représentant des Parthes, fondant l'empire des Sassanides, en l'honneur de son père, Sâsân.

Ardacher reprit la structure administrative de l'ancien empire mais le réforma en profondeur. Il instaura un nouveau système de classes pour la société (voir La vie quotidienne, page 188) et fit du zoroastrisme (voir Religion page 190) la religion d'état. C'est à cette époque qu'il fut contacté pour la première fois par les mages. Scellant un pacte de mille ans avec les puissants thaumaturges, il entama une

campagne contre les légions romaines qui fut poursuivie par son successeur, Châhpuhr Ier. Ce dernier fut aidé dans sa tâche par son premier conseiller, Dariush, dont certains nobles le soupçonnaient de n'être autre que l'ancien roi lui-même maintenu en vie grâce à l'élixir de vie des mages perses. Après une série d'assassinats qui décimèrent les rangs de l'aristocratie, ces allégations se turent comme par enchantement.

Plusieurs empereurs romains furent tués lors de ces affrontements (Gordien III, Valérien) et les Sassanides s'imposèrent durablement dans cette partie du monde. Leur territoire atteignit sa superficie maximale, touchant à nouveau la Méditerranée d'un côté et les berges de l'Indus de l'autre.

Les rois des rois se succédèrent. En 488, le roi des rois Valash ainsi que son proche conseiller Kamshâd (que certains soupçonnaient d'être un descendant de Dariush, ou pire d'être Dariush lui-même réincarné, sans oser l'affirmer) furent aveuglés, déposés puis, assassinés par des mages et le grand prêtre d'Ahura Mazda dut utiliser toute son influence pour placer sur le trône un homme malléable. Peine perdue puisque le nouveau roi des rois, Kavadh Ier répudia ses conseillers mages et entreprit d'assainir la bureaucratie impériale. Cet événement plongea les mages dans le désarroi car leur grand plan visant à protéger l'empire, n'était pas encore achevé. Alors que les différents mages se livraient à une guerre feutrée pour savoir qui avait saboté le grand plan, une menace venue des steppes d'Asie centrale déferla sur les frontières nord du royaume : les Huns. Ces sauvages guerriers enfoncèrent les lignes sassanides profitant des luttes intestines des mages mais aussi de l'aristocratie qui démantelait l'empire unifié pour son propre compte. Le roi des rois Kavadh, qui fut victime d'un coup d'état en 496, récupéra son trône deux années plus tard, grâce à l'assistance des Huns avec lesquels il avait noué une alliance. Après avoir sécurisé son pouvoir, et pour éviter tout nouveau coup d'état, trahissant ses alliés Huns, il fit convoquer à l'été 500 les mages qu'il connaissait et signa le second pacte qui le liait comme son prédécesseur aux mystérieux thaumaturges. Ces derniers purent reprendre leur travail et achevèrent le grand plan en 503. Dès lors de partout les Huns reculèrent et furent chassés définitivement en moins de dix ans.

Pendant deux siècles l'empire prospéra, confiant dans la puissance de ses gardiens mais les intrigues atteignirent un niveau inégalé. Un successeur de Kavadh, Khosrô II (qu'on surnomma l'immortel) endossa différents titres et tenta de réformer un système devenu archaïque, les grandes familles nobles luttèrent contre le pouvoir central, minant tous les efforts du souverain dans la plupart des satrapies (principales provinces du royaume). On raconte que Khosrô reçut de l'aide de ses pires ennemis de l'époque, les Byzantins. Mais comme cette période fut suivie d'une guerre contre ces derniers, peu de personnes donnèrent du crédit à ces allégations. Ces événements permirent au roi des rois d'envoyer au combat nombre de ses pires ennemis qui finirent pour la plupart tués ou prisonniers à Constantinople. Néanmoins, sous le conseil de certains des mages, le roi Khosrô II, s'en alla combattre personnellement les Byzantins et bien qu'il survécut à la terrible bataille, fut tué lorsque son soutien occulte (un des mages) le trahit quelques jours plus tard. Les mages perses accusèrent les Byzantins de perfidie dans cette triste affaire.

Affaibli par les tensions internes, miné par les dépenses de cette guerre qui durait, l'empire ne vit pas arriver les Arabes à sa frontière sud lors des années 630. Reculant devant l'ardeur et la foi de ces nouveaux protagonistes, ils se préparèrent à la bataille finale en 637 à Qâdissiya. La déroute des Arabes fut totale et surprit tout le monde sauf, bien entendu, les mages perses.

Les années qui suivirent furent celles d'une certaine prospérité, les Arabes omeyyades étant devenus des vassaux asservis servant de tampon avec les Byzantins. Confiants, les Sassanides baissèrent leur garde et ne pressentirent pas la révolte des Abbassides



en 735. Ces derniers, qui demandèrent l'aide byzantine, assurèrent la défaite des Omeyyades après plusieurs batailles, dont la dernière survint à Mossoul en mai 749.

Les armées coalisées se tournèrent alors vers Ctésiphon, la capitale qui avait privé les Arabes de leur liberté. Le siège commença en avril 753 et dura plus de dix mois. Contre toute attente, les Perses réussirent à contenir les armées ennemies, ce qui leur permit de sauver la noblesse et l'administration de Ctésiphon mais pas la ville elle-même, lorsque leur armée quitta le champ de bataille. Suite à cela, l'Empire perse put garder la moitié de son ancien territoire et signa en 760 un pacte de 135 ans de trêve avec les Abbassides seuls, calculé selon les présages des mages et appelé dans l'Empire sassanide le troisième pacte. Ceci n'empêcha pas les Perses d'essayer de reprendre contact régulièrement avec l'ancienne capitale, convaincus qu'ils étaient qu'elle ne pouvait pas être rasée, comme l'affirmaient les Byzantins, puisqu'une force occulte y avait été installée, la protégeant de tout danger.

La frontière entre les deux puissances fut située au nord des deux fleuves (le Tigre et l'Euphrate), les Sassanides perdant ainsi leur région la plus fertile et leur capitale Ctésiphon. L'influence des mages sur le pouvoir s'effaça et le siècle qui suivit fut d'une grande instabilité : de nombreuses intrigues de palais eurent lieu, que ce soit entre les grandes familles ou dans le clergé, qui se déchirèrent pour accroître leur pouvoir. Des espions byzantins et arabes tentèrent d'affaiblir au maximum le royaume dans l'optique de le conquérir. Seule la campagne d'extension vers le Nord-Est fut un succès, permettant aux Sassanides de fonder la cité de Samarkande et de s'assurer le contrôle de la route de la Soie.

Aujourd'hui le roi des rois se nomme Kavadh III. C'est un homme cupide et sans pitié qui a assassiné tous ses rivaux à l'exception de son cousin, Yazdgard soutenu secrètement par les Byzantins. En effet ce dernier est actuellement introuvable et certains prétendent même qu'il serait dans l'Empire byzantin. La guerre civile n'est pas loin dans les satrapies occidentales. Alors que la trêve arrive à son terme dans la décennie à venir, Kavadh III se prépare à prendre de vitesse les musulmans dans l'optique de détruire leur capitale Bagdad et de récupérer Ctésiphon. Les tambours de la guerre résonnent une fois de plus sur les terres des puissants mais néanmoins décadents Perses...

Le pays

Caucase à l'Ouest, les vastes plateaux iraniens et les contreforts montagneux du Pendjab à l'Est. Au nord il s'arrête au commencement des steppes d'Asie centrale et au niveau de la route de la soie (qui passe par la jeune cité de Samarkande). Au sud il longe la vallée des deux fleuves (le Tigre et l'Euphrate) et possède le littoral nord du golfe persique.

On distingue trois ensembles climatiques chez les Sassanides. Le premier est celui des plaines côtières et du plateau iranien, un climat chaud et sec qui tend vers l'aride à proximité de la frontière avec les musulmans. Au Nord Ouest on trouve un climat continental autour du Caucase et de la cité de Samarkande avec peu de précipitations et des étés particulièrement chauds. Dans les montagnes du Caucase, les étés sont relativement chauds et les hivers rudes. Enfin à l'Est les marches du royaume sont situées dans un climat de montagne très froid et humide l'hiver et chaud l'été. Peu de personnes arrivent à vivre dans ce relief escarpé aux températures extrêmes.

La végétation au Nord tend à être clairsemée, composée essentiellement d'arbustes et de buissons alors qu'au Sud on trouve des palmeraies le long des côtes et quelques prairies sur les plateaux. Il n'existe aucune forêt même si par endroits on trouve des petits bois qui sont réservés à la haute noblesse. Si le centre et le sud du royaume recèlent peu d'animaux sauvages, le Nord et l'Est sont particulièrement riches en gibiers. On peut y rencontrer de nombreuses espèces d'antilopes et de chèvres de montagnes, mais aussi des meutes de loups et quelques grands félins solitaires. Il est plus probable ailleurs de croiser un troupeau de moutons ou de chèvres domestiques car l'agriculture y est surtout pastorale. Les oiseaux de proie sont très présents et font l'objet d'un élevage et d'un dressage particulier parmi les membres de la noblesse. Enfin le cheval tient un rôle important et on trouve de grands élevages dans les satrapies septentrionales.

L'eau est une ressource rare dans l'empire (300 xercènes le litre) : avec la perte des deux fleuves, les Sassanides ne disposent d'aucun grand cours d'eau et les cités sont alimentées par des puits (ce qui provoque souvent des épidémies) et par l'eau des lacs situés dans le Caucase.

L'Empire sassanide est urbain. La vie est centrée sur quelques grandes cités à la population importante (souvent plus de 150 000 habitants). La campagne est constellée de minuscules communautés de trois foyers en moyenne, ce qui a pour conséquence une très faible densité. Comme le dit l'adage : « Pour vaincre les Perses, détruis leurs cités. Alors tu verras qu'il ne restera plus rien ».

La structure du pays est complexe : à l'origine l'empire était composé de sept satrapies, des territoires confiés aux familles nobles les plus importantes. Les nouvelles provinces conquises eurent un statut différent et furent confiées à des gouverneurs nommés par le roi des rois.

Elles étaient de fait plus fidèles, ce qui avait une importance cruciale puisqu'il s'agissait des marches de l'empire où les risques de rébellion étaient les plus grands. Très tôt les satrapies furent le lieu d'intrigues visant à affaiblir le pouvoir central ce qui provoqua régulièrement des conflits armés entre les troupes des satrapes et l'armée impériale. Chaque satrape a le droit de battre sa monnaie, de lever sa propre armée (à ses frais) et de gérer la mise en place et la levée de l'impôt. Ils avaient aussi des pouvoirs de justice mais, au cours du VIIe siècle, le roi des rois créa un nouveau corps de juges pour limiter la puissance de ses satrapes.

Aujourd'hui à la suite des guerres perdues et des invasions, il ne reste plus que cinq satrapies : il s'agit d'Élam (à l'Ouest), de Fars et de Kerman (à l'Est), de l'Hyrcanie et de la Parthie (situées au nord des précédentes). On ne compte plus que deux provinces, la Chorasmie et l'Azerbaïdjan. Deux cités ont un statut provincial, la capitale appelée Nouvelle Ctésiphon et la cité de Samarkande.

Les villes sassanides se classent en deux catégories : les bourgades et les cités. Les premières sont de taille modeste et rassemblent généralement une cinquantaine

de foyers dans des maisons de briques crues au toit de paille. Elles sont situées le long des routes commerciales et font office de comptoir pour réapprovisionner les caravanes. Très mal protégées, elles ne disposent souvent d'aucune barricade et face au danger, la meilleure protection restant la fuite dans les collines voisines.

Les secondes sont de gigantesques villes retranchées derrière d'épaisses murailles percées de portes monumentales souvent émaillées et dédiées aux Asuras, les entités bénéfiques de leur religion. Elles regroupent plusieurs centaines de milliers de personnes autour du grand temple d'Ahura Mazda et des bâtiments de l'administration royale. L'autre pôle est généralement construit autour des palais de la famille du satrape et des nobles locaux. Ces cités sont les poumons économiques du pays mais aussi des places fortes et des lieux de culture. Toutes les terres environnantes gravitent autour de la cité, lieu de commerce, de plaisir et de danger car il n'est pas rare au matin de retrouver le corps d'un fêtard ou d'un édile trop entreprenant égorgé dans une venelle. L'aspect le plus important de ces cités concerne leur agencement. Au départ la cité antique perse avait un plan circulaire puis lors du premier pacte (sous Ardacher), elles furent rénovées ou reconstruites selon un plan rectangulaire en échiquier. On raconte que ce sont les mages perses qui sont à l'origine de cette réforme urbaine, et qu'elle expliquerait qu'aucun peuple n'ait réussi à prendre les légendaires cités perses. Lors de l'invasion hun, plus d'un perse a affirmé avoir vu un géant de lumière se dresser du temple du feu pour écraser les ennemis des Sassanides. Toutefois ces témoignages sont plus que centenaires et depuis trois générations, personne n'a jamais vu ces êtres de légende… On sait juste qu'un mal étrange frappe aujourd'hui certaines cités, car l'ambiance dans leurs rues est lourde et le danger plus grand qu'ailleurs. Mais cela ne stoppe pas les voyageurs qui y sont attirés par leurs richesses comme un insecte par la lumière d'une flamme.

Les cités de l'empire sont par ordre d'importance : Ctésiphon l'éternelle, ancienne capitale de l'empire, maintenant isolée dans les terres de l'Islam, Bishapur la romaine, construite grâce aux centaines d'esclaves byzantins, Istakhr la porte du ciel, Merv la lointaine dans les montagnes du Pendjab, Arbelès la forteresse d'airain qui est la cité la plus à l'Ouest et la plus proche des byzantins, Jiruft la rose solitaire, Firuzabad, une cité au plan circulaire (pour renouer avec la tradition antique), Samarkande et la nouvelle Ctésiphon.

Samarkande est très récente, elle fut construite il y a moins de cinquante ans pour renforcer la main mise des Sassanides sur la route de la Soie. Peuplée majoritairement de musulmans, elle ne possède pas de plan orthogonal comme les autres cités et n'est protégée que par une simple muraille là où ses sœurs sont de véritables forteresses.

La capitale actuelle, la nouvelle Ctésiphon est une cité au plan circulaire classique disposant de trois garnisons complètes. C'est une ville monumentale où ont été reconstruits tous les plus grands monuments de l'art perse. Les rues sont larges et pavées, les fontaines nombreuses et les jardins fleurissent de partout mais seuls les favoris du souverain peuvent y résider. La seule solution pour le petit peuple d'y aller est soit d'y servir en tant que domestique (pour les plus chanceux) ou d'esclaves soit en tant que soldat.

À noter que sur les terres des Abbassides se trouvent les ruines de trois cités perses : il s'agit de Séleucie (différente de la Séleucie des terres byzantines), de Qâdisiyya et d'Astrabad.

Le retour du Hun

Depuis quelques mois, un chef de tribu hun unifie les clans des steppes au nord de l'empire. Malgarch est un homme charismatique et surtout dénué de toute pitié. Si les terres sassanides sont globalement protégées grâce à la puissance des mages, ce n'est pas le cas de la prospère Samarkande. Alors que le péril augmente jour après jour, il faut organiser une armée pour protéger le nord de la frontière, au risque d'affaiblir les autres zones de tensions. C'est pourquoi cette armée n'est composée que de parias ou de soldats de seconde zone, l'élite restant cantonnée face à des ennemis plus menaçants. Et cette armée de rebuts est confiée aux investigateurs qui devront gérer le ravitaillement pour éviter les pillages, surveiller les agissements de certains pour ne pas voir la population locale ou les nobles se retourner contre eux. Sur place, la menace sera beaucoup plus importante que prévue et la seule solution serait sans doute de contacter les mages perses, ces défenseurs immémoriaux de l'empire, pour solliciter leur aide. On raconte que la mythique cité d'Alamut dans les montagnes abriterait l'une de leurs places fortes. Alors que l'hiver approche, il faudra aux investigateurs tout leur courage pour braver les conditions naturelles difficiles et les périls magiques qui entourent la forteresse des mages. Ce n'est qu'après qu'il faudra trouver les mots justes pour sauver la cité marchande en espérant ne pas arriver trop tard...

Civilisation

La société

La société sassanide est divisée en classes. Reprenant le modèle perse antique, il a été redéfini au IIIe siècle par Ardacher Ier dans un code civil et éthique. La population se divise en quatre catégories qui sont par importance décroissante : les prêtres, les guerriers, les scribes et le reste du peuple. Évidemment la dernière catégorie englobe la très grande majorité des Sassanides alors que les trois premières ne rassemblent que peu de

personnes. À ces groupes il faut rajouter les étrangers qui ne disposent que de peu de droit et doivent s'acquitter d'un impôt particulier et relativement important. Certains disent même que la Dhimma, la loi coranique qui protège certaines religions grâce au versement d'un impôt serait directement inspiré de la loi perse. S'il existe une certaine tolérance envers les autres religions, les musulmans sont un cas à part. Parce qu'ils restent leur plus grand ennemi, les résidents musulmans ont été déportés au nord est de l'empire, loin de la zone contestée par les deux civilisations. La cité de Samarkande fut fondée pour les accueillir et si le roi de l'époque dut user de la force pour déplacer cette population, les musulmans semblent aujourd'hui heureux de leur sort. Le fait que Samarkande soit la cité la plus prospère de l'empire y est pour beaucoup.

Au niveau politique on distingue deux hiérarchies qui s'affrontent plus qu'elles ne se complètent. D'un côté on a la bureaucratie royale et de l'autre la noblesse. Au-dessus de tous règne le roi des rois qui porte le titre d'Ami des étoiles, frère du Soleil et de la Lune. Il dispose d'un pouvoir absolu garanti par son lien avec les prêtres. La tradition veut que le roi sassanide ne se présente jamais à la cour sans un rideau en voiles pour signifier qu'il n'appartient pas au même monde. Certaines rumeurs sans fondement disent que la raison est tout autre : le roi cacherait une apparence déformée par la consommation de l'élixir de vie octroyée par les mages… Mais depuis peu, le roi, sans doute pour couper court aux rumeurs, délaisse le rideau, à la grande fureur des mages qui considèrent cet acte comme une trahison.

La cour impériale est le cœur politique de l'empire. On y retrouve les principaux conseillers du roi, des hauts fonctionnaires et des mages perses (bien que ces derniers soient en disgrâce auprès du roi actuel), ainsi que les représentants des grandes familles nobles. En dessous de ce groupe on trouve d'un côté les satrapes et leurs familles qui forment l'aristocratie et de l'autre la petite noblesse dont les privilèges ont été accordés à certains fonctionnaires par le roi. De l'autre côté on retrouve l'administration royale issue de l'organisation parthe. Elle est divisée en six branches qui gèrent un domaine de compétence différent (la guerre, la nourriture, l'impôt, l'approvisionnement de la cité royale, la justice et la voirie). À leur tête se trouve un haut fonctionnaire, le conseiller suprême, proche du roi des rois et en dessous tout un ensemble complexe de subalternes qui bénéficient de certains avantages (paye, logement, protection militaire) par rapport au reste de la population. Malheureusement, la corruption gangrène le système lui donnant une image très négative.

L'actuel roi des rois est le puissant Kavadh III. C'est un homme dans la force de l'âge, vif et prompt à la colère. Son physique est irréprochable et son regard déstabilise pratiquement tous ses interlocuteurs. D'aucuns disent que le roi des rois est l'incarnation de tout ce qui est bon dans ce monde, une sorte de dieu vivant. Sa maîtrise des intrigues et de la tactique est devenue proverbiale. La seule ombre au tableau semble être son antipathie profonde pour l'ordre des mages perses. Nombreux sont ses sujets qui pensent qu'en rejetant les sauveurs de l'empire, le roi fait preuve de l'hubris qui condamna les derniers achéménides face aux Grecs : nul homme ne peut défier les dieux impunément et survivre. Néanmoins c'est bien ce que compterait faire Kavadh et il se préparerait à affronter l'ire divine à la tête d'un empire encore puissant.

Son principal rival Yazdgard est un être bien différent. Intriguant, amoral, il n'a pas hésité à s'allier avec les ennemis de toujours, les Byzantins pour sauver sa vie et continuer de contester le pouvoir de Kavadh III. Là où le roi est un parangon de vertus viriles, Yazdgard est un homme élancé mais fragile d'aspect, aux mains de lettré et bien que charismatique, au physique plutôt ingrat. Alors que le peuple ne lui accorde pas grand crédit, il est soutenu par toutes les puissances frontalières, des Arabes aux Byzantins, ce qui en fait un homme riche et aux moyens d'action considérables. Éduqué très tôt par la caste des prêtres, ce serait aussi un redoutable thaumaturge qui joue avec la vie et la mort, ou tout du moins c'est ce que dit la rumeur. Seul point étrange, il semble que les mages perses n'aient jamais choisi de s'associer avec lui malgré toutes ses tentatives pour les contacter.

L'économie

Si la majorité des habitants de l'empire sont des paysans ou des bergers, il existe aussi de nombreux artisans. Regroupés essentiellement dans les villes, ils confectionnent des produits en cuir mais aussi en métal et en argile. De plus on trouve une forme d'artisanat du verre très élaborée.

Comme c'est souvent le cas ailleurs, lorsqu'on n'a pas la chance de faire partie des trois premières classes, le commerce reste le meilleur moyen de s'enrichir. L'empire est parcouru de nombreuses routes commerciales internes et internationales dont la plus célèbre n'est autre que la route de la Soie qui relie l'Occident au mystérieux empire du Milieu, le Cathay. En passant par l'empire, elle permet aux habitants de se procurer des produits rares et précieux et de gagner un peu d'argent en ravitaillant les caravanes. Elle permet surtout au souverain de taxer les marchands de passage ce qui renfloue les caisses royales. C'est avec l'Arménie, le royaume khazar et les provinces indiennes que

les Sassanides commercent le plus et avec les musulmans que le commerce est le plus ténu. Bien que leurs relations soient officiellement apaisées depuis le troisième pacte, les tensions restent vives et le commerce est devenu le principal terrain d'affrontement. Si pour l'instant la route de la Soie est hors de portée des Arabes, ils espèrent s'accaparer la route des épices et se sont lancés dans une guerre larvée dans le golfe persique pour neutraliser tous les navires sassanides qui reviennent de la péninsule indienne.

La monnaie officielle dans l'empire est la pièce d'argent. Néanmoins à cause des dépenses causées par les guerres ou détournées par les familles nobles, la bureaucratie a décidé de lancer une monnaie nouvelle, la pièce de cuivre d'une valeur inférieure. Les deux systèmes coexistent à l'heure actuelle mais servent surtout à mettre en évidence les différences sociales. En effet seules les personnes les plus aisées peuvent se procurer l'ancienne monnaie d'argent.

Les taxes sont importantes dans l'empire. Si les trois premières classes en sont exemptes, elles ciblent presque exclusivement les marchands. Ces derniers ne peuvent qu'essayer de vivre avec mais ils n'en sont pas moins mécontents surtout que les finances royales ne font que chuter. Comme la peine pour manquement à l'impôt est la prison, et qu'il se dit qu'une partie des prisonniers ne revient jamais, il n'y a jamais eu de vrai soulèvement contre ces impôts.

Les coutumes

En voulant rompre avec la tradition parthe, les rois sassanides ont remis au goût du jour les coutumes antiques. Face à la montée du péril chrétien et musulman, cette appartenance est devenue le symbole de leur identité. Au milieu du IXe siècle les Sassanides semblent totalement anachroniques. Leurs habits, leurs armes et leur architecture évoquent les anciens bas-reliefs et peintures de l'antique cour perse.

La tenue principale des Sassanides est une tunique d'un seul tenant attachée par une ceinture au niveau des hanches. Certains arborent un turban pour se protéger du soleil. Au niveau de l'armement, ils portent un casque conique et une cotte de maille posée sur un gilet de cuir sans aucune protection aux jambes. Leurs armes de prédilection sont l'épée et l'arc. Les femmes portent un long morceau de tissu qu'elles s'enroulent autour du corps à la manière d'un sarouel (la tenue traditionnelle indienne, un pantalon large où les deux manches se touchent). Les étrangers portent souvent des tenues venues de leurs contrées, renforçant la distinction entre les sujets perses et les autres. Il est d'ailleurs interdit à un étranger de porter les mêmes armes et armures que les soldats sassanides. Si historiquement le premier empire perse tomba sous les coups d'un grec, Alexandre le Grand, les Sassanides n'ont pas rejeté la culture hellénistique pour autant. Nombreux sont les rois à avoir promu la pensée grecque comme lorsque les néoplatoniciens du Ve siècle furent accueillis suite aux persécutions qu'ils subissaient dans l'Empire romain devenu chrétien. On trouve donc dans les cités des écoles de philosophes et des édifices publics comme les bains.

L'architecture sassanide utilise beaucoup les formes arrondies, et les édifices publics sont souvent de taille monumentale et constellés d'arcs et de coupoles. Les tours, que ce soit pour la défense ou celles des temples, sont à base carrée mais s'élèvent selon un plan cylindrique. Les maisons traditionnelles sont en brique crue avec des toits de paille mélangée à de l'argile. Elles sont rarement construites sur plusieurs étages, sauf dans les grandes cités où trois seraient plutôt la moyenne. Les routes et les rues sont en terre sauf sur les voies impériales qui relient les sept cités. Là elles sont pavées et régulièrement entretenues par des esclaves prisonniers de guerre.

La religion

La religion officielle de l'empire est le zoroastrisme. Au départ, cette religion fut fondée au VIIe siècle avant J.-C. par un riche berger du nom de Zarathoustra. Prêtre de Mithra, il s'opposa à la pratique des sacrifices d'animaux et vers l'âge de trente ans, reçut la révélation grâce à une entité du nom de Vohu Manah. Cette entité lui enseigna que le monde avait été créé par un dieu unique, Ahura Mazda qui l'ordonna et qui serait appelé à juger chaque personne en fonction de ses actes. Divinité bienveillante, elle n'hésitait pas néanmoins à punir ceux qu'elle juge indigne. Ahura Mazda créa des entités appelées Amesha Spenta pour l'assister. Chacune représente une des vertus du zoroastrisme : bienveillance, justice, obéissance, lumière, vérité, paix. À leur suite il créa les yazata, équivalent des anges chrétiens.

Trois mille ans après la création du monde, un Amesha Spenta choisit de faire le mal et est devenu Ahriman, dieu du Mal, du Mensonge et des Ténèbres, principe de tout ce qui est négatif et impur. Ce dernier s'entoura d'une myriade d'esprits malins commandés par six Daeva (« démons ») : Aka Manah, Saura, Indra, Zairisha, Taurvî et Naonhaithya. Chacun incarne une des valeurs mauvaises de l'homme.

Le monde est donc divisé en deux principes, le Bien et le Mal et l'homme a la possibilité d'épouser l'une de ces voies. Il s'agit d'une lutte perpétuelle entre ces deux camps qui ne pourra

que se terminer par la défaite du principe du mal et la transfiguration du monde.

Le culte du zoroastrisme se pratique dans les temples du feu, où est entretenue la flamme de la pureté (le feu est un élément sacré). Il s'agit de tours circulaires posées sur une base carrée. Les sacrifices y sont interdits et les prêtres occupent la dignité la plus importante de la société.

Le zoroastrisme a permis à quelques saints hommes de découvrir le pouvoir des noms et des astres. Ce furent d'après la légende les premiers mages perses. Issus à l'origine exclusivement de la classe des prêtres, ils viennent aujourd'hui de tous les milieux du moment que leur âme est capable de s'ouvrir à la vérité du monde. Toutefois on ne sait pas grand-chose de ce regroupement, si ce n'est que leur magie est ritualisée et très complexe et qu'ils se sont divisés en deux factions, les mazdéens qui suivent la voie de la lumière et les ahrimaniens qui suivent la voie de la destruction.

Aujourd'hui, même si la religion de l'empire est toujours officiellement la religion professée par Zarathoustra, et que le culte d'Ahriman est banni, beaucoup d'étrangers (et même des Perses issus du peuple) pensent que la situation a évolué sensiblement, et que le culte d'Ahriman serait en position de pouvoir partout, officieusement. Ils parlent à mots couverts de quelques accidents troublants visant des hommes sages, dignes successeurs de Zarathoustra, et de la toute puissance des mages perses. Il est dit que sans eux, l'empire serait tombé plusieurs fois face à ses (nombreux) ennemis.

Pourtant, nul ne sait exactement quelle est l'allégeance exacte du roi des rois, Kavadh III, s'il est lié aux mages ou non. Il est dit que le roi des rois ne leur fait plus confiance, et qu'il chercherait à les éliminer. Ce serait la raison pour laquelle le roi aurait miraculeusement échappé à cinq tentatives d'assassinat. La même chose peut être dite pour son opposant connu, Yazdgard. Pour quelques nobles clairement affiliés aux mages perses, combien d'autres sont embusqués dans l'ombre, prêts à frapper là où l'on s'y attend le moins ?

Dans l'empire on trouve de nombreuses minorités, dont les plus importantes sont les juifs, les musulmans et les chrétiens arméniens. On trouve aussi des hindouistes dans les satrapies orientales et dans les comptoirs méridionaux et des chrétiens orthodoxes à l'Ouest. Il semblerait que depuis peu, ces minorités soient moins bien acceptées que par le passé, et qu'elles soient « maltraitées ». Pourtant, le roi des rois et les mages professent à tous la bienveillance vis-à-vis des autres religions, en droite ligne des enseignements de Zarathoustra, et dénient toutes maltraitances de ces communautés.

Le calendrier

Le calendrier zoroastrien, mis en place par Ardacher Ier, consiste en une année de 365 jours, avec douze mois de 30 jours chacun, suivi de 5 jours appelés Gāthā ou Gah d'après les anciens chants du même nom de l'Avesta (l'ensemble des textes sacrés du zoroastrisme). Le calendrier est réformé successivement par Hormizd Ier et Yazdgard III de manière à ce que les festivals saisonniers (les Gahambars - fêtes du Printemps et jour d'anniversaire de Zoroastre) soient célébrés au bon moment de l'année.

Les mois et les jours du mois dans le calendrier zoroastrien sont, à une exception près, dédiés et nommés selon un Amesha Spenta (Immortel Bénéfique) ou Yazata. L'exception est le mois Dadhv (créateur) et le premier jour du mois, Hormuzd, les deux noms étant des synonymes d'Ahura Mazda. Les déités à qui les noms de mois sont dédiés ont également leurs propres jours. Ces dédicaces précisent également quelle divinité a un rang supérieur à quelle autre. En plus du mois de Dadhv déjà cité, six mois sont dédiés à des Amesha Spenta et les cinq restants respectivement à Fravashi, Tishtrya, Mithra, Aban et Atar.

Seuls en terre païenne

Les investigateurs sont mandés par le Logothète du Dromon (le chef des affaires étrangères du basileus), pour infiltrer la cité sassanide d'Arbélès afin de trouver le secret de sa défense en vue d'une offensive éventuelle. Par le passé les Byzantins furent battus lors des guerres des années 740 et n'ont jamais compris les raisons de leur échec. Alors que les Turcs se montrent de plus en plus véhéments, ils espèrent qu'en affaiblissant la cité, les musulmans prendront d'assaut la ville et subiront le plus gros des pertes dans l'opération. Puis les Byzantins arriveront en une deuxième vague pour doubler tout le monde et récupérer une place forte leur ouvrant les portes de la vallée fertile (c'est-à-dire des deux fleuves Euphrate et Tigre). Néanmoins la diplomatie actuelle ne permet pas une telle offensive car elle pourrait forcer l'alliance entre ces deux ennemis (musulmans et sassanides) contre le basileus. Aussi faut-il précipiter les adorateurs du prophète dans un piège en leur « offrant » la cité perse. Les investigateurs disposent d'une couverture (ils seront les esclaves personnels d'un riche marchand sassanide converti au christianisme et fidèle au basileus) et de moyens financiers et matériels importants. Le seul bémol est que ces ressources sont finies, car une fois la frontière perse franchie, ils seront seuls face aux mystères de cette antique civilisation.

Si les premières épreuves (le passage de la frontière, l'établissement dans la cité) ne sont pas les plus difficiles (sauf pour les nerfs des investigateurs), la suite s'avérera beaucoup plus ardue. Ne sachant que peu de chose de la culture sassanide (même avec l'aide d'Omphik le marchand converti) ils devront éviter de commettre trop d'impairs de peur de se voir condamner à la prison ou à la mort, ce qui ruinerait cette délicate opération. Connus de tous pour être des esclaves chrétiens, ils se verront interdire l'accès à la cité sacrée, le siège du temple zoroastrique et le lieu de tous les mystères de la ville. Car s'il sera plutôt facile de saboter les ressources de la cité (eau ou réserves de nourriture) et de repérer les troupes et les casernements, la vraie force des Sassanides ne réside pas dans ces moyens « humains ». La découverte du secret du gardien risque fort de faire trembler les convictions les plus profondes des investigateurs et le désespoir deviendra leur compagnon lorsqu'ils devront trouver un moyen de neutraliser cet immense pouvoir. La conversion feinte serait-elle une solution acceptable ? Cette mission risque de durer bien plus longtemps que prévue et les investigateurs seront-ils capables de vivre par leurs propres moyens loin des leurs ? Chaque jour le risque d'être découvert est important et il faudra prévoir un moyen de s'échapper de la cité dans l'heure en cas de gros problème.

Seuls les êtres les plus intelligents et les plus patients pourront mener cette entreprise à terme et revenir comme des héros (et sans doute sonner le glas de cette civilisation décadente) à moins qu'ils ne finissent dans les fosses aux Daeva liées au mystérieux gardien éternel...

Le royaume d'Arménie

Histoire

Le terme Arménie remonte aux premières années de la dynastie achéménide, au IVe siècle avant J.-C. Des temps avant l'installation du peuple montagnard des Armenia, on ne sait pratiquement rien si ce n'est que la région fut le siège d'au moins deux royautés antiques qui durèrent chacune plusieurs siècles. Les raisons de leur disparition sont noyées dans les limbes de l'histoire, mais on peut encore retrouver des légendes parmi les villageois racontant la destruction d'un peuple par un monstre titanesque qui se serait assoupi et depuis formerait une montagne, le mont Ararat.

Jusqu'à l'époque romaine les Arméniens ont réussi à garder leur indépendance mais les frontières de leur royaume ont souvent fluctué. Un peu avant la naissance du Christ, un roi, Tigrane le grand, a même réussi à dominer un espace allant des montagnes de l'Arménie aux portes de l'Égypte. Ce roi est depuis devenu une légende et alimente la ferveur des Arméniens dans la possibilité de redevenir un puissant royaume. On dit de ce roi qu'il vécut jusqu'à un âge très vénérable (85 ans) et qu'il réussit à s'allier avec un ennemi de Rome, le roi Mithridate puis repoussa les Parthes et enfin devint l'allié de Pompée le grand lors d'une lutte intestine contre son propre fils. Il fit édifier deux cités, Tigranocerte la capitale et Artaxata qui impressionnèrent ses contemporains. Enfin la tiare qui lui servit de couronne (et dénommée tiare arménienne après sa mort) devint le symbole d'État de l'Arménie. Elle est toujours portée par le roi des rois d'Arménie et serait selon les rumeurs capable de lui conférer les pouvoirs de la terre même : le roi serait solide et inflexible comme les montagnes qui l'entourent, un roc pouvant endurer les pires rigueurs de l'hiver et la sécheresse de l'été. On raconte que le roi Bagasar, régnant il y a plus de 500 ans, fut abandonné en plein désert par ses alliés romains lors d'une campagne contre les Sassanides. Il revint seul au bout d'un mois, fatigué mais ayant survécu à la faim, la soif et aux attaques des bêtes sauvages. Lorsqu'on lui demanda comment il avait réussi un tel prodige, il expliqua ne pas se souvenir de cette période mais d'avoir simplement ressenti une profonde sérénité, une force millénaire qui l'a soutenu jusqu'à sa destination.

Le dieu sous la montagne

Ararat est la demeure d'un très vieux Chthonien. Il y a 1 500 ans, un peuple, les Ourtacides, s'est sacrifié pour endormir celui qu'on ne peut tuer. Aujourd'hui le monstre se réveille et les gardiens de sa tombe, le catholikos en tête, doivent de nouveau affronter la bête. Ce dernier a réussi à trouver un moyen de neutraliser, peut-être définitivement, le Chthonien. Il faut arpenter les sombres galeries d'Ararat pour retrouver la tombe du dieu sous la montagne, tuer ses rejetons engendrés dans son sommeil millénaire et placer dans la gueule de la créature la tiare arménienne. Mais les investigateurs survivront-ils aux dangers sous Ararat ?

La période romaine fut plus âpre pour les Arméniens. Partagés entre deux grands empires, les Romains et les Parthes, ils furent constamment au centre des luttes entre ces puissants, tantôt les alliés des uns, tantôt les clients des autres.

Ce n'est qu'avec le baptême du roi Tiridate III en 301 par Saint Grégoire que la nation arménienne s'est créée véritablement. Unifiée autour d'une foi, le christianisme (monophysisme), elle s'est affirmée grâce à la création de l'alphabet arménien par Mesrop Machtots au IVe siècle. C'est lors de cette période que de nombreux Arméniens quittèrent le pays pour s'installer dans des terres plus calmes tant à l'est chez les Parthes qu'à l'Ouest dans l'Empire romain. Cette diaspora existe toujours et explique que la plus grande minorité ethnique chez les Byzantins soit les Arméniens.

Le réveil des Sassanides scella un temps le sort de l'Arménie. Face à leur puissante poussée vers l'Occident, les différents royaumes des montagnes arméniennes furent obligés de s'allier aux Perses et devinrent leurs vassaux, même si jamais le roi des rois sassanide n'eut les moyens de les annexer.

En 428, les Sassanides voulant affaiblir la résistance arménienne supprimèrent la royauté, tous les seigneurs devenant dès lors de simples princes. Dans un pays devenu profondément chrétien, la tentative d'imposer le zoroastrisme fut vécue comme une attaque cruelle. Un homme providentiel mena les armées arméniennes lors d'un soulèvement contre les Sassanides, Saint Vardan. Ce dernier, béni et inspiré de Dieu, permit aux Arméniens de triompher et d'écarter de manière définitive l'installation d'une autre religion que celle du Christ. On raconte que cette victoire eut un tel retentissement que la terre elle-même se mit à trembler, de joie ou de colère devant les fils de la Croix. Trente ans après ces faits, un jeune prince lettré du nom de Grégoire Vanoukian, retenu en otage à la cour du roi des rois à Ctésiphon, revint sur ses terres. Il s'était échappé mais semblait touché par un mal étrange et incurable. Délirant constamment, il retranscrit sur un parchemin des paroles que certains, plus tard, reconnurent comme du haut persan, une forme archaïque de la langue des Sassanides parlée uniquement par les prêtres et les mystérieux mages perses. Profitant d'un de

ses accès de démence, un jeune moine copia l'ouvrage et le transmit au roi arménien qui le conserva dans la bibliothèque royale où il est encore aujourd'hui, au secret. Le prince Grégoire disparut peu de temps après dans les montagnes. Inquiet, le catholikos (le chef de l'Église arménienne) envoya de nombreux hommes à sa recherche. Pour quelles raisons ? Nul ne le sut jamais. Et d'ailleurs, aucun de ces hommes ne revint vivant. Et d'ailleurs seuls deux hommes revinrent vivants de leurs recherches, et ce qu'ils ont dit au catholikos ne fut jamais officiel. Mais on raconte qu'ils retrouvèrent le prince dans une étroite ravine sur le mont Ararat en train d'effectuer un rituel contre-nature. Ceux qui tentèrent de l'arrêter ou simplement de se rapprocher furent tués par des éboulis ou disparurent dans des failles qui ne semblaient pas être là le moment d'avant. On dit que lorsque le prince finit son rituel, la terre trembla dans tout le royaume. Et surtout on raconte à voix basse que les deux survivants jurèrent sur les saints d'avoir entendu la montagne répondre aux suppliques du prince. On ne retrouva jamais la dépouille de ce prince dément.

En 591, une partie des royaumes, ceux de la petite Arménie, rejoignit l'Empire byzantin. Les autres devinrent des alliés indépendants. Les premiers souverains y gagnèrent des terres fertiles et des dignités en échange de leur souveraineté. C'est d'eux que vient le thème des Arméniaques, un contingent de soldats situés aux marches de l'empire aujourd'hui.

Lorsqu'en 641 les Arabes prirent la ville de Dvin, les Arméniens pensèrent que la période de prospérité qu'ils vivaient venait de prendre fin. Les Byzantins reculèrent sous la force de l'impact et les Sassanides luttèrent dans la douleur. Un temps, les Arabes s'accaparèrent les terres de la petite Arménie, poussant une grande partie de la population à l'exil plus à l'Ouest. Alors que les musulmans découvrirent avec stupeur la défense des Sassanides, ils refluèrent lentement des régions arméniennes de peur de se retrouver coupé de leurs bases par la ligne de front perse. Seul un général particulièrement audacieux tenta de percer dans les vallées afin de gagner et prendre la cité d'Erevan. Il pensait qu'une fois la ville prise, il pourrait y établir ses quartiers d'hiver et contre attaquer sur un autre front les Perses qui venaient de soumettre une partie des Arabes plus au Sud. À la fin de l'hiver, nul n'entendit plus parler de ces soldats. Le roi d'Ani, la principale royauté arménienne de l'époque, se targua d'avoir battu ces guerriers expérimentés grâce à ses solides troupes, mais les proches du basileus ne crurent pas cette version. Leurs espions rapportèrent que l'armée ennemie, forte de plus de mille hommes, disparut au cours d'une nuit d'orage au cœur des montagnes. Il semblerait qu'il



y ait eu une grande bataille car on entendit des bruits terrifiants amplifiés, et sans doute déformés, par les échos de ces profondes vallées. Au matin on ne retrouva que des monceaux de matériel et quelques corps. On ne sut jamais ce qu'il advint de la plupart de ces hommes.

Depuis ce temps, l'Arménie est un fidèle allié de Constantinople et ses nobles émigrés et intégrés à l'empire servent comme officiers dans l'armée byzantine. La valeur guerrière des Arméniens est connue de tous et s'ils sont toujours vus comme des étrangers à la religion un peu trop hétérodoxe (clergé séparé, liturgie séparée, fêtes décalées par rapport à l'orthodoxie), ils sont globalement bien acceptés. D'ailleurs au moins deux basileus peuvent se revendiquer d'être des membres de cette diaspora, feu Léon V et surtout l'actuel empereur, Basile Ier. Ces derniers temps, un Arménien fait parler de lui. Le prince Mélias a tout pour lui, il est jeune, vigoureux, charismatique et riche. Il a quitté les terres de son Arménie natale pour gagner de la gloire dans les rangs des Byzantins. Et il semblerait que rien ne lui résiste, tant au niveau politique que militaire. Certains parleraient même de lui comme du futur général ou gouverneur des armées orientales en vue d'une reconquête des terres perdues face aux Sassanides... et aux Arabes.

Le pays

Avec le mont Ararat qui culmine à plus de 5 000 mètres, l'Arménie a toujours été un pays de montagnes et de vallées étroites, aux nombreux cours d'eau vive. Encaissée entre deux mers, la mer Noire à l'Ouest et la mer Caspienne à l'Est, elle est fermée au nord par la chaîne montagneuse du Caucase, ce qui a pour avantage de la protégée des méfaits des peuples des steppes. Au sud, le relief s'aplanit progressivement jusqu'à atteindre la vallée des deux fleuves, le Tigre et l'Euphrate. Cette position correspond aussi à un carrefour des routes commerciales entre plusieurs mondes, celui des Byzantins à l'Ouest (vers le plateau de l'Anatolie), celui des Perses à l'Est (à travers la plaine de l'Azerbaïdjan et les plateaux iraniens), celui des peuples de la Haute Volga au nord et celui du monde arabo-musulman au Sud.

On distingue deux régions en Arménie : la petite et la grande Arménie. La petite correspond au plateau occidental qui s'achève en Anatolie. C'est une région peu peuplée composée de vastes espaces assez secs. Elle sert aujourd'hui au thème des Arméniaques, un système de défense byzantin où chaque soldat s'est vu pourvu d'un lopin de terres pour subvenir à ses besoins. En cas d'invasion, tous ces petits propriétaires prennent les armes et se rassemblent très rapidement pour contrer la menace. En cette fin du IXe siècle, les raids et tentatives de pillage sont fréquents, mais aucune armée n'a osé s'attaquer aux marches de l'empire. C'est donc un endroit relativement sûr et paisible à défaut d'être prospère. La grande Arménie est une terre de montagnes située autour de trois grands lacs, le lac Sevan au nord, le lac de Van à l'ouest et le lac d'Ourmia au sud-est. Ce dernier fait aujourd'hui partie de l'Empire sassanide. C'est un ensemble de vallées souvent étroites, ce qui ne favorise pas les communications mais protège la région de l'aridité ambiante. En effet, chaque vallée, grâce aux nombreux cours d'eau, est un endroit humide et frais où la végétation est abondante. L'agriculture y est aisée et productive et si les forets y sont plutôt rares, les sous-bois sont monnaie courante, ainsi que les massifs buissonneux. À l'opposé, les hauts plateaux sont pauvres en végétation et ne sont bons qu'à servir d'alpage, ce qui a favorisé un élevage millénaire.

La faune est variée, allant des petits animaux dans les vallées aux rapaces sur les hauteurs. Les hauts plateaux sont la demeure de nombreuses espèces de chèvres de montagnes. Depuis que les loups ont été chassés, les prédateurs sont rares dans la région, l'ours représentant le seul réel danger pour l'homme. En été, l'Arménie est une terre paisible pour ses habitants, jusqu'à l'hiver qui est très rude et les vallées se trouvent souvent isolées pour des mois en attendant la fonte des neiges.

Si la majorité des Arméniens vivent dans de petits villages assez peu solidaires entre eux, il existe de nombreuses cités, dont certaines sont parmi les plus peuplées de cette région du monde. Au premier rang se trouve Ani, forte d'une centaine de milliers d'âmes, capitale royale d'un des seigneurs arméniens les plus puissants. À proximité se trouve le cœur urbain de l'Arménie, avec des cités comme Erevan, Lori, Dwin et Kars au nord et Artaxata l'antique dans la région d'Ararat. Elles sont toutes le siège d'un prince ou d'un roi et sont de grands centres d'artisanat. Éloignées de ce centre urbain se trouvent des villes de Van aux bords du lac du même nom et de Manzikert sur les berges de l'Euphrate, toutes deux de grands centres de commerce.

Civilisation

Le pays est organisé de manière éclatée. Les difficultés à communiquer entre les vallées ont favorisé l'émergence de petites principautés autonomes. Aussi si les Arméniens sont unis autour de la langue, de l'art et de la religion, ils n'ont aucune structure politique centralisée.

Ce ne fut pas toujours le cas et il arrive dans l'histoire de ce peuple qu'un homme soit suffisamment fort pour unifier les royaumes, comme ce fut le cas pour Tigrane le grand. Mais cette cohésion ne survit généralement pas à la mort du souverain. Aujourd'hui on distingue donc deux types de pouvoirs, celui des princes arméniens rattachés à l'Empire byzantin et celui des rois de la grande Arménie. Les premiers servent souvent comme officiers supérieurs dans l'armée byzantine ou comme gouverneurs dans ce qu'on a tendance à appeler les régions arméniennes de l'empire. Si leur pouvoir est plus limité que celui des rois arméniens (ils ne peuvent plus disposer des pouvoirs régaliens réservés au basileus), leur autorité s'étend à tous les sujets de l'empereur situés sur leurs terres, soit une population plus nombreuse et surtout plus diversifiée qu'en grande Arménie.

Les rois arméniens sont les chefs des plus grandes familles nobles de la région. Chacun dispose d'une cité où siéger et la force du pays tient dans leur faculté à s'entendre ou à se disputer. Les plus importants (par ordre décroissant) sont les rois d'Ani, de Kars, de Van, d'Erevan et de Lori. Ils peuvent lever des impôts différents, frapper leur propre monnaie et organiser leur royaume à leur manière, ce qui a tendance à troubler le voyageur néophyte car souvent la distance entre ces cités est inférieure à une journée de marche. La seule autorité commune à tous est le catholikos, le chef de l'Église arménienne (voir la religion). Le roi qui a le plus d'autorité en ce moment est celui d'Ani, car c'est lui qui dispose de la tiare arménienne et accueille le catholikos. L'actuel roi se nomme Achot Ier.

L'armée arménienne n'existe pas en tant que telle mais la valeur des Arméniens n'est pas remise en cause. De nombreux officiers byzantins sont des nobles arméniens et leur don pour la stratégie est reconnu. Le second point fort de ces hommes est leur attachement à leurs hommes, des contingents d'Arméniens, tous solidaires dans le cadre de la diaspora. La spécialité de ce peuple est l'archerie et de nombreuses nations cherchent à enrôler les archers à pied arméniens.

Au niveau économique, la majorité des Arméniens sont soit des paysans, soit des bergers. On cultive des céréales, des vignes sur les flancs de montagne et des vergers dans les vallées humides. L'élevage est centré sur le mouton et une espèce rustique de la chèvre, croisement de l'animal domestique et de la variante sauvage des montagnes. Mais la base de la prospérité de ce peuple est située ailleurs : il s'agit de l'artisanat et du commerce.

L'artisanat est très développé, ne serait-ce à cause de l'isolement forcé des vallées qui nécessite des fabricants de tout ordre pour subvenir aux besoins lorsque les routes sont bloquées. On y travaille surtout le cuir, le fer et le tissu mais les villes sont aussi la demeure de nombreux meuniers et maraîchers qui transforment le fruit des récoltes alentour. Ils sont les principaux contributeurs au trésor royal et ont aussi influencé l'agencement des villes. En effet ils sont regroupés en confréries qui se sont vues octroyées des rues propres. Ainsi comme dans de nombreuses villes ailleurs, le plan est découpé en quartier spécialisé dans une activité. Depuis une ou deux années on peut trouver dans les principales villes des fabricants de soierie ou de tapis s'attelant sur de magnifiques et très complexes métiers à tisser.

Un ambassadeur gênant

Le roi d'Ani accueille depuis quelques mois un prince sassanide en exil. Ce dernier, en disgrâce auprès du roi des rois des Perses, est un homme cultivé et distingué, fidèle de Zoroastre mais pas prosélyte. Mais le basileus ne voit pas cet accueil d'un bon œil. L'Arménie est une alliée de l'empire et les Sassanides ses ennemis. De plus dans l'optique d'une reconquête des terres orientales, posséder un noble au fait de ce qui se trame et de ce qui se cache dans cet empire ennemi serait d'un grand secours. Les investigateurs sont envoyés officiellement en mission d'ambassade auprès du roi d'Ani pour lui remettre un présent (un brocard en soie pourpre, un présent impérial) et officieusement pour jauger la véracité des faits et trouver un moyen diplomatique ou criminel de récupérer l'homme. Délicate affaire car il ne faudrait pas provoquer la rupture entre cet allié et l'empire, surtout en ces temps troublés qui s'annoncent.

Le commerce y est florissant car l'Arménie se trouve à un carrefour de plusieurs civilisations (voir le pays). On peut donc y trouver tout type de produit, même les plus exotiques. Les taxes sur les routes commerciales sont une grande source de revenu que même les guerres n'arrêtent pas. En réalité, seul les hivers trop rigoureux forcent les caravanes à faire une pause ou un détour souvent plus coûteux et dangereux.

L'habitat moyen des Arméniens est en phase avec leur milieu : il s'agit de maisons individuelles aux murs en pierre épaisse pourvus souvent de jardins privatifs. Les villes sont elles aussi fortifiées et profitent pleinement du relief escarpé de la région. Les églises suivent le même schéma avec une apparence trapue. Il est rare de voir des bâtiments élevés, sauf dans les plus grandes villes où les palais ont parfois un ou deux étages et où les églises ont parfois des coupoles élevées. Les villages de campagne sont souvent de taille modeste, regroupant au maximum une dizaine de foyers. Les seuls éléments construits que l'on peut trouver en voyageant sont les monastères. Ils sont très souvent retranchés sur des escarpements ou dans les petites vallées les plus difficiles d'accès.

Les Arméniens portent souvent des vêtements amples et assez chauds, ainsi que de hautes bottes fourrées (sauf en été ou ils disposent de bottes plus légères). Il leur arrive de porter le turban pour se protéger mais ce n'est pas systématique. Les hommes apprécient de porter la barbe.



La religion

Les Arméniens sont chrétiens mais leur Église est autocéphale (autonome) et leurs rites propres. La première différence est l'utilisation de leur langue maternelle, l'arménien dans la liturgie à la place du latin ou du grec. La seconde tient dans les fondements de ce courant du christianisme. En effet ils sont monophysites, ce qui signifie que le Christ était Dieu incarné et n'avait pas une double nature (humaine et divine) comme le croient les Byzantins. Cela a créé des tensions entre les deux groupes mais il y a eu des tentatives de se réconcilier. Néanmoins comme la religion est un élément important de l'unité des Arméniens, ils ne voudront jamais abandonner leur courant au profit de celui de Constantinople.

L'église est dirigée par le catholikos, le chef de tout le clergé. La charge est à vie et acquise par élection. Le siège actuel du catholikos est à Ani. On trouve deux clergés, le séculier dans les paroisses (représenté par les prêtres) et le régulier dans les nombreux monastères.

L'église qui voit Dieu

Sur la route entre Mantzikert et Ani se trouve une église très particulière. La rumeur dans la région veut que les personnes les plus pieuses puissent y voir Dieu en y priant. De nombreux pèlerins s'y rendent et cela inquiète les autorités religieuses, byzantines comme arméniennes. Les investigateurs sont envoyés sur place pour vérifier la véracité des faits et surveiller qu'aucune hérésie ne prenne racine en ce lieu. Le petit village de Grodsis est peuplé de moins de 200 personnes et rien ne semble le distinguer d'un autre si ce n'est cette église à la construction atypique et ses sources d'eaux chaudes. En effet l'église tout en suivant le plan en croix classique, possède quelques merveilles architecturales comme des niches aux angles étranges ou une coupole dissymétrique donnant une impression de vertige en l'observant. Cela fait quelques années qu'elle a été fondée, par un notable richissime qui a vécu un hiver dans le village. Le fait que le personnage, Antoine de Cilicie, n'ait jamais eu de compétences architecturales, tient du miracle. Mort peu de temps après, le sourire aux lèvres, il a prononcé des paroles restées gravées dans le marbre de l'église.

En passant du temps en prière, il est possible à un des investigateurs de rentrer dans un état second et d'avoir des visions assez fantasques. Mais pas du tout mystiques. Plutôt des visions de cauchemar. Que feront les investigateurs ? Tenteront-ils de s'opposer aux villageois en faisant fermer l'édifice ? Chercheront-ils à percer ce mystère ? Les visions sont-elles le fruit de Dieu (ou du diable...) ou une conséquence de la présence des sources chaudes juste en dessous. Déjà un étranger provoque de nombreux troubles en affirmant que l'odeur de soufre dans l'église n'est pas la marque de Dieu mais du Malin...

L'église arménienne est un édifice trapu, composé d'un plan au sol en forme de croix, aux murs épais et d'une coupole posée dessus. Certains y ont vu la représentation de la Création avec les quatre points cardinaux aux extrémités de la croix et le monde céleste dans la voûte. Certains autres disent, encore, que la structure de ce microcosme permettrait aux plus éveillés de montrer la puissance de la foi en ce lieu sacré. Ce dernier point est fortement combattu par le catholikos et a vu l'exécution de personnes peu scrupuleuses qui l'auraient utilisé (en prenant certaines drogues interdites) et seraient devenus déments, profanant le lieu saint.

Les saints sont vénérés en Arménie et les plus célèbres sont Saint Grégoire, celui qui a baptisé Tiridate III et fait rentrer l'Arménie dans l'Église et Saint Vardan, le vainqueur des Sassanides. On trouve de nombreuses chapelles sur les routes montagneuses, permettant de se recueillir mais aussi de se protéger du froid et des créatures maléfiques qui rôdent dans les montagnes selon les superstitions locales.

Il existe très peu de pratiquants des autres religions. Au sud, on peut trouver quelques zoroastristes ou musulmans, quelques juifs à l'Ouest et dans la cité de Van. Mais les montagnes restent profondément chrétiennes. Seuls les villages les plus isolés maintiennent les anciens rites païens d'offrandes aux esprits de la montagne afin de les apaiser et de se protéger. Il est d'ailleurs troublant que lors des tremblements de terre (toujours plus fréquents), ces villages ne subissent jamais de gros dégâts alors que les autres sont parfois complètement abattus...

L'Empire bulgare

S'il fut un temps où nos voisins bulgares étaient à juste titre considérés comme des sauvages assoiffés de sang, il faut maintenant retenir que la lumière du Sauveur peut atteindre même les cœurs les plus sombres. Grâce aux efforts des saints envoyés là où le Seigneur les destinait, les Bulgares sont devenus nos frères dans le Christ. C'est pourquoi, malgré leur absence de manière et leur manque de finesse et d'arrangements, ils doivent rester nos alliés. Il serait d'autant plus impensable de devoir lever le glaive contre des frères chrétiens alors que l'empire doit affronter les hordes infidèles aux confins de la Romanie mais cela ne se fera qu'à l'initiative de ce peuple au sang encore marqué par les steppes...

Théodokos Akouriasis,
notaire du Dromon envoyé à Plitska,
en l'année 870 de notre Seigneur

L'Empire bulgare est relativement jeune comparé au puissant Empire byzantin. En effet il a moins d'un siècle d'existence mais reste le seul état stable de cette région au nord de l'Empire byzantin. Tantôt alliés, tantôt ennemis de Constantinople, les Bulgares sont toujours au cœur des préoccupations du basileus et de son administration.

Histoire

Les Bulgares sont un peuple originaire des steppes d'Asie centrale qui ont émigré en même temps que les Slaves au cours des IV-VIe siècles. Après avoir pillé les territoires des autres tribus, ils ont fini par s'installer au nord de l'Empire byzantin où vivait déjà une communauté slave. Après une série d'affrontements, ils soumirent ces derniers créant deux catégories de population : les Bulgares dominants et les Slaves dominés.

Le premier contact officiel entre les Byzantins et l'autorité bulgare date de l'année 716. Par un traité, le basileus reconnut les frontières du royaume bulgare et conclut des accords commerciaux. Néanmoins cela ne signifia pas la fin des raids bulgares sur les provinces byzantines. En 811, le basileus Nicéphore Ier fut battu et tué par le khan Kroumn, ce dernier transformant son crâne en coupe à boire. Ce n'est qu'en 816 que la paix fut signée entre les deux nations.

En 864 avec le baptême du khan Boris la relation entre les deux états se resserra, puisque ce dernier, décidant de se faire appeler Michel, affirma son allégeance au Christ et donc au basileus. Néanmoins malgré la présence importante sur les terres byzantines de marchands bulgares, les tensions entre les deux États sont toujours présentes. Et il semblerait même que des armées s'amassent à la frontière nord de l'Empire byzantin, relançant peut-être une guerre déjà centenaire entre les bulgares et les Byzantins...

Géographie

Les Bulgares se sont installés au terme de leurs migrations sur les rives sud du Danube, non loin de l'ancienne frontière de l'Empire romain. Leur territoire va des rivages de la mer Noire à l'Est aux contreforts des Carpates à l'Ouest et au Sud. Le climat est continental, ce qui implique des étés souvent chauds et lourds et des hivers plutôt rudes. La végétation est abondante surtout à proximité du Danube avec une majorité de feuillus et d'arbustes. L'essentiel du territoire est exploité pour l'agriculture mais on y trouve encore de vastes forêts sombres et humides.

On compte un certain nombre de villes importantes dans l'Empire bulgare même si la majorité de la population vit autour de petits villages essaimés sur tout le territoire. On peut noter la ville marchande de Dristra au nord, celle d'Anchialos (ancienne colonie romaine sur les rives de la mer Noire), Plovdiv (l'ancienne Philippopolis), Pliska, capitale du royaume bulgare (au départ un bourg fortifié qui s'est étendu par la suite), Preslav (le centre spirituel de la nouvelle religion) et enfin Tirnovo, une forteresse dans les contreforts des Carpates au Sud, prise par le khan Kroumn et transformée en lieu stratégique indispensable pour la sécurité de la frontière côté bulgare.

Civilisation

On distingue deux groupes dans le Khanat bulgare : les Bulgares descendants des tribus qui imposèrent leur autorité sur ces terres et les Slaves qui y vivaient déjà avant l'arrivée des premiers. Socialement dominés les Slaves ont tendance à se mélanger de plus en plus aux envahisseurs et dans certaines parties du Khanat on ne fait plus la distinction entre les deux groupes. Il existe aussi une distinction sociale forte entre une noblesse riche et propriétaire (qui comprend bien peu de Slaves) et le reste de la population.

L'activité principale des Bulgares est l'agriculture mais aussi celle du lin. Ils pratiquent aussi l'apiculture (les ruches sont nichées dans les arbres comme chez les Rus) afin de vendre aux nations étrangères du miel et de la cire. Il n'existe pas d'artisanat très élaboré ou luxueux, les Bulgares se contentant d'acheter de tels produits aux Byzantins (de plus ils ne maîtrisent pas les techniques nécessaires à un tel artisanat).

Il n'existe pas de monnaie dans le royaume bulgare, la plupart des habitants effectuant du troc pour leurs échanges. C'est d'ailleurs de cette façon que les Bulgares règlent leurs transactions lorsqu'ils vendent leurs produits dans l'Empire byzantin. Il y a donc très peu de monnaie byzantine sur leurs terres.

La gastronomie bulgare

Étant un peuple sédentaire d'agriculteurs, les Bulgares se nourrissent essentiellement de pain de seigle ou de froment et de volailles. Une fois par saison, si la période est prospère, la famille tue un cochon ou un bœuf (pour les plus riches) et fait des salaisons. Pratiquement tout est utilisé dans ces bêtes car ce qui ne se mange pas est utilisé comme matériau pour la vie courante (tendons et cuir, graisse pour les bougies...). Lorsqu'une famille ou un village est assez chanceux (ou riche) pour avoir des ruchers, il n'est pas rare qu'ils accommodent leurs plats avec du miel rendant le Birch, un ragoût composé de plantes aromatiques et de grains de froment broyé, un peu moins insipide. Enfin certaines communautés ont commencé depuis quelques générations à créer des vergers aussi n'est-il pas rare de voir les Bulgares manger des fruits de saison ou suçoter des morceaux de fruit séchés.

Le Khanat bulgare est appelé de différentes manières : khanat dans leur langue maternelle, empire lorsqu'il s'agit de Bulgares parlant de leur pays ou royaume quand il s'agit des Byzantins. Au départ la structure du pouvoir était calquée sur celle des tribus nomades avec un ensemble de tribus et un khan pour les diriger. Puis les représentants des tribus ont pris le nom de boljar (puis boyard) lorsqu'ils se sont approprié des terres. Enfin avec la conversion au christianisme de Boris/Michel en 864, le titre de khan se transforme en empereur ou tsar (c'est-à-dire caesar) pour les Byzantins.

Dans un premier temps le jeune état bulgare fut très expansionniste tant dans les domaines militaires et diplomatiques que commerciaux. Mais depuis le traité de 816 et la conversion de Boris, les tensions semblent être calmées, même si elles couvent toujours. Le tsar actuel, Boris, doit faire face à une contestation de son pouvoir par une partie de la noblesse. Il est donc surtout occupé par sa politique intérieure mais n'oublie pas que ces nobles séditieux ont des liens très forts avec Constantinople, ce qui ne présage rien de bon pour les relations entre les Byzantins et les bulgares une fois ces troubles terminés, s'ils n'ont pas raison du jeune dirigeant.

La vie des Bulgares est centrée sur la famille qui comme dans beaucoup de peuples comprend le couple principal, leurs enfants et les anciens. Dans les petites communautés rurales, il n'est pas rare que plusieurs frères se regroupent et forment alors une famille étendue pouvant compter jusqu'à une centaine de membres. Si l'inceste est interdit, il n'est pas rare que dans ces communautés des cousins se marient ce qui au fil des générations crée une consanguinité limitée par le métissage entre les populations bulgare et slave.

Comme ailleurs, la vie des Bulgares est divisée entre l'enfance, l'âge adulte et le temps des anciens. Chez les Bulgares, et à la différence des Slaves, l'enfance dure peu de temps, en général cinq ans. Bien que le concept d'adolescence n'existe pas, un enfant qui a passé ses cinq ans entame une période transitoire qui l'amènera à l'âge adulte. Il n'y a pas de rite de passage mais une formation à la vie dure, à l'apprentissage d'un métier et au maniement rudimentaire des armes, la pique et le poignard. Pour l'aristocratie bulgare, cette période est celle où le jeune noble se forme auprès de plusieurs instructeurs dans des domaines très variés comme l'escrime, les humanités et la chasse. On considère qu'un homme est devenu un ancien quand il ne peut plus s'occuper de ses terres ou de son travail. Une femme est une ancienne quand elle ne peut plus donner d'enfant. Chez les Slaves, l'enfant reste auprès de sa mère et des anciens jusque vers l'âge de douze ans, les aidant à tenir le foyer sans formation particulière. Une famille compte de nombreux enfants mais tant chez les Bulgares que chez les Slaves, la mortalité infantile est très importante, de l'ordre de 50%.

L'hospitalité est une coutume forte dans le Khanat. Si un Slave ou un Bulgare demande l'hospitalité, il lui est accordé une semaine de gîte et couvert à condition qu'il aide à la tenue du foyer. Rester plus que ce temps imparti est considéré comme une insulte à moins que l'invité ne convoite d'épouser une femme de la famille. L'hospitalité ne concerne pas les étrangers, c'est-à-dire ceux qui ne parlent pas la langue. Si jamais un investigateur arrivait à converser normalement avec des habitants du Khanat (même avec un accent prononcé), il pourrait lui aussi bénéficier de cette coutume importante aux yeux des Bulgares (à condition qu'il la connaisse).

Malgré leur récente conversion, les Bulgares continuent de vivre selon le rythme de leurs croyances païennes. Les solstices et les équinoxes sont l'occasion de grandes fêtes et la semaine n'est pas une division du temps qu'ils appliquent. La messe dominicale n'est que peu respectée alors que la mise à mort d'une bête pour assurer la subsistance du foyer est un moment de fête.

Le rapport à la nature est profond chez les Bulgares. Même si les croix ont remplacé les symboles païens, on y dépose toujours à leur pied des offrandes en fonction de la requête souhaitée : des fruits secs (châtaigne, noix et noisette) pour s'assurer de tenir toute l'année, de la viande séchée (souvent de bœuf) pour se protéger des prédateurs sauvages comme humains, du lait pour la fertilité des femmes. Lors des fêtes, dont les mariages, les femmes portent des couronnes faites de fleurs ou de gui tandis que les hommes glissent dans leurs chausses des jeunes pousses d'arbres.

Religion

Depuis la conversion au christianisme, conversion d'une élite (le tsar et sa noblesse) qui entraîna la conversion de tout un peuple, il existe une Église autocéphale en Bulgarie. Cela signifie que même si l'Église est sous la tutelle de Constantinople, elle est autonome et peut modifier son canon si elle le veut. Néanmoins cela ne veut pas dire qu'elle vit en paix puisqu'il existe des tensions entre Rome et Constantinople pour la tutelle de cette jeune mais dynamique Église.

Il ne faut pas oublier que cette conversion est avant tout politique : en effet le parrain de Boris fut le basileus Michel III ce qui implique une reconnaissance de la supériorité byzantine et permit de renouer des alliances économiques entre les deux pays. En conséquence de quoi certains rites païens subsistent dans la plupart des campagnes bulgares : on y vénère encore les esprits de la nature et on y pratique certains rites censés favoriser la prochaine récolte.

Le commerce en Méditerranée

Lorsque l'empereur et l'impératrice Théodora firent punir Jean de Cappadoce, ils s'occupèrent de mettre un autre en possession de sa dignité. Ils se concertèrent pour chercher un homme plus pervers que lui. Ils regardèrent autour d'eux pour trouver cet instrument de leur tyrannie, et passèrent en revue toutes les réputations, afin de s'assurer d'un moyen de plus de ruiner leurs concitoyens.

Ils avaient au premier moment investi de ce commandement Théodote, personnage qui sans doute n'était pas un homme de probité, mais qui n'avait pas l'habileté nécessaire pour remplir toutes leurs intentions.

Ils continuèrent donc de toutes parts leurs recherches, et découvrirent enfin un nommé Pétros (Pierre), Syrien de nation, qu'on surnommait Barsyame, et qui était d'une cupidité effrénée. Cet homme avait autrefois fait le change des espèces monétaires de cuivre, plus tard des oboles (monnaie d'argent), qu'il maniait avec fraude. Par la dextérité de ses doigts, il trompait habituellement les pratiques de son bureau ; car il était très habile à dérober les valeurs qui lui tombaient dans les mains; et, lorsqu'il était pris sur le fait, il disait que l'erreur venait de ses mains, et il montrait une audace de langue sans pareille pour se la faire pardonner.

Procope de Césarée, *Histoire Secrète de Justinien,* Chapitre XXII

Coût de la vie

Au tout début de la civilisation, le troc d'un objet contre un autre était le standard. Beaucoup de grandes civilisations, comme l'Égypte des Pharaons, basèrent leur économie sur le troc.

Même si le troc est encore en vigueur dans certaines régions reculées. Certains diraient que ces régions sont pour l'essentiel dominées par des Barbares, aujourd'hui le commerce est facilité par l'échange entre biens et monnaie. Chacun possède et gagne des pièces de monnaie selon l'activité qu'il conduit dans notre société.

Andronikos Skylitzès

Cette partie fut particulièrement délicate à assembler. L'absence de source pour certains objets, l'extrapolation des prix en tenant compte des prix des objets à une période de deux à trois siècles antérieur ou postérieur à la période de jeu et la nécessité de faire certaines moyennes nous ont obligés à recourir souvent à des approximations.

Ces prix correspondent à ceux pratiqués dans l'Empire byzantin. Hors de cet empire, les prix sont modifiables. N'oubliez pas également que les prix peuvent monter ou descendre grandement en fonction des événements et des lieux où les objets sont achetés. Ainsi, pour acheter du vin ou du grain dans une ville assiégée, il faudra que vos investigateurs déboursent une somme au moins dix fois supérieure à celle indiquée plus bas. Il sera aussi plus aisé d'acheter à un meilleur tarif dans une grande ville que dans un village reculé de Cappadoce (et vous pouvez appliquer pour ce village un multiplicateur de 3 ou 4 sur les prix proposés).

Vous pouvez considérer que dans le califat abbasside et l'Empire sassanide, les prix sont globalement similaires. Il est par exemple certain qu'une chemise de soie sera hors de prix dans l'Empire carolingien sur les marchés d'Aix-la-Chapelle.

Il n'existe pas de monnaie universelle. Cependant, pour des raisons de simplification (voir les monnaies avec les taux de conversion page 200) dans la gestion des monnaies, vous pouvez considérer la monnaie byzantine comme telle. Vos joueurs retrancheront leurs dépenses ou ajouteront leurs gains en nomismata et/ou en follis, mais les investigateurs eux le feront en monnaie locale, et n'auront pas systématiquement des nomismata et/ou des follis en main.

Civilisation	Monnaie principale	Subdivisions
Califat abbasside	Dinar de Bagdad	Dihram
Émirat toulounide	Dinar du Caire	Dihram
Empire bulgare	Troc	
Empire byzantin	Nomisma (pluriel nomismata)	Miliarésion, follis
Empire carolingien	Denier	Obole
Empire sassanide	Pièce d'argent (Artabène ou Drachme)	Pièce de cuivre (Xercène)
Kémi	Soleil de Ré (pièce d'or)	Aube de Khépri (pièce de cuivre)
Royaume d'Arménie	Tram d'or	Dram de cuivre
Tribus berbères	Troc, dromadaire	Chèvre

Les monnaies

Chaque royaume ou empire dispose de sa monnaie nationale, le tableau suivant présente les monnaies en vigueur.

Il n'existe pas de monnaie qui soit acceptée partout. Outre la monnaie nationale, d'autres monnaies peuvent souvent être acceptées (mais avec une taxe imposée) dans les grandes villes, de temps à autre dans les petites villes et presque jamais dans les campagnes. Par défaut, ces monnaies sont acceptées avec réticence.

De plus, l'étalon de chaque monnaie est différent pour chaque état. Là où une pièce d'or pèse 6 grammes par exemple, elle peut peser 3 grammes ailleurs et avoir une valeur différente. Le taux de conversion entre les monnaies est relativement stable.

Le tableau suivant présente les taux de conversion entre le nomisma (la monnaie principale) et les autres monnaies. Par exemple, hors taxes, 10 nomismata sont équivalents à 40 deniers d'argent carolingiens.

Artabène perse	x3
Denier carolingien	x4
Dinar de Bagdad	x1
Dinar du Caire	x1.10
Soleil de Ré	x4
Tram d'or	x1.50

Chaque nation dispose d'une monnaie secondaire. Voici les taux de conversion entre le follis et les monnaies secondaires. Par exemple, 6 follis sont équivalents à une obole d'argent carolingien.

Xercène (cuivre)	x30
Obole d'argent carolingien	x1/6
Dihram de Bagdad	x1/28.8
Dihram du Caire	x1/15
Cuivre de Ré	x60
Dram de cuivre	x25

La monnaie dans l'Empire byzantin

Les monnaies en vigueur (et leur valeur) dans l'Empire byzantin sont les suivantes :

Unité	Poids	Valeur
1 nomisma (or) (pluriel nomismata)	4,48 gr	
1 miliarésion (argent)	3 gr	1/12 nomisma
1 follis (bronze)	8 gr	1/288 nomisma



Pour information, il existe aussi deux monnaies d'or, le semissis (1/2 du nomisma) et le tremissis (1/3 du nomisma) et une monnaie d'argent, le kération (1/24 du nomisma).

Les monnaies de compte sont couramment utilisées : la livre d'or vaut 72 nomismata, la livre d'argent vaut 5 nomismata et le kenténarion vaut 100 livres d'or.





Les pièces de monnaie en circulation dans l'Empire byzantin sont principalement frappées à Constantinople (pour un bon tiers), et le restant dans les ateliers provinciaux. Pour un connaisseur, il est aisé d'identifier où a été frappée la monnaie, car il existe pour chaque atelier une marque spécifique distincte des autres ateliers et portée sur les pièces.

Les monnaies acceptées dans les royaumes

	Artabène	Denier	Dinar de Bagdad	Dinar du Caire	Nomisma	Soleil de Ré	Tram d'or	Troc
Califat abbasside	X	-	X		X		X	X
Émirat toulounide	-	-	X	X	X	-	-	X
Empire bulgare	-	-	-		X		-	X
Empire byzantin	-	X	X		X		X	-
Empire carolingien	-	X	-		X		-	X
Empire sassanide	X	-	-		X		X	-
Kémi	-	-	-	-	-	X	-	-
Royaume d'Arménie	X	-	X		X		X	-
Tribus berbères	-	-	-	X	X	X	-	X




Les pièces ont court sur un vaste territoire, de la Bretagne jusqu'à Cathay même, les marchands byzantins voyageant fort loin, jouant le rôle de diplomates de leur nation. Toutefois, les monnaies byzantines sont concurrencées par le denier et le dinar, les monnaies en vigueur dans l'Empire carolingien et dans le califat abbasside.




Les inscriptions sur les pièces de monnaie ont principalement deux fonctions : identifier les pièces (et ainsi les distinguer d'autres pièces avec lesquelles elles peuvent être confondues) et aussi pour des raisons de propagande. Tous les citoyens de l'empire savent ainsi par ce biais qui est le basileus et quels sont ses héritiers.

Le basileus, accompagné éventuellement des héritiers, apparaît généralement sur toutes les pièces sur une face, avec son nom et ses titres (comme *despotes*, *basileus* ou *autokrator*). Des épithètes comme *doulou Christou* (« servant du Christ »), *porphyrogenitus* (« né dans la pourpre ») ou *eusebes* (« pieux ») sont parfois ajoutés, et parfois aussi la phrase *en Christo, en Theo* (« au Christ, en Dieu »).



L'autre face montre assez souvent des thèmes religieux (le Christ couronné, les Saints, la Croix) ou allégoriques évoquant le passé de l'empire (la ville de Constantinople et la Victoire), ou un empereur du passé que le basileus actuel souhaite particulièrement honorer.

Les manieurs d'argents

Les manieurs d'argent reconnus par l'État sont les argyropratai (argentiers) et les trapezitai (changeurs d'argent). Les contrôles sur ces deux corporations sont très rigoureux. Ceux qui contreviennent aux lois de l'empire et qui sont pris sont rayés de leurs corporations.

Il est de la responsabilité des argentiers de fondre et de travailler l'argent, mais ils doivent le faire dans des ateliers, et non dans leurs boutiques. En plus de cette fonction principale, ils occupent aussi des fonctions d'orfèvres. Ils peuvent acheter toutes les matières précieuses, or, argent, perles, pierres précieuses, sauf le cuivre et les étoffes. Les jours de marché, ils se doivent de demeurer dans leurs boutiques pour pouvoir acheter les matières qui leur sont proposées, de manière à empêcher qu'elles ne sortent de l'Empire.

Il leur est interdit d'acheter, sans l'avoir déclaré aux autorités, des objets destinés au culte, qu'ils soient entiers ou brisés, sous peine de confiscation. Ils ne doivent jamais s'en aller, sous prétexte d'estimations, ni se disputer les uns les autres au sujet des estimations sans en avertir les autorités.

Les trapezitai sont des banquiers. Eux seuls ont le droit de faire le change des monnaies. À leur entrée en fonction, ils doivent présenter des témoins pour affirmer qu'ils ne feront rien de contraire aux lois. Ils se doivent d'accepter toutes les monnaies, même les anciennes. Ils se doivent aussi de vérifier les monnaies, et de les rejeter si elles ne sont pas authentiques. Il leur est interdit de faire de ou de distribuer de la fausse monnaie (mais certains le font quand même).

Les argentiers et les banquiers ne sont pas les seuls à manier l'argent. Des membres d'autres corporations, comme les parfumeurs, usurpent les fonctions des deux professions patentées en se livrant à des opérations répréhensibles sur la monnaie, en écoulant par exemple de la fausse monnaie.

Il y a aussi les sakoullarioi, les changeurs à la sauvette. Ils ne restent jamais au même lieu, par crainte des autorités. Ils proposent souvent des taux de change avantageux. Durant la discussion avec « le client », ils profitent de son inattention pour les alléger de leurs biens, et/ou de glisser quelques fausses pièces dans le compte, si bien qu'au final, le compte promis ne correspond jamais au compte réel.

La monnaie dans l'Empire carolingien

Le denier est la monnaie principale en vigueur dans l'Empire carolingien. C'est une pièce d'argent valant un quart de nomisma. Le denier est une pièce plate et large (environ 22 mm), sur laquelle figure le nom de l'atelier où a été frappée la monnaie (un nom de ville), le nom du souverain, la croix ou un temple tétrastyle surmonté d'une croix. Après le couronnement de Charlemagne, le buste impérial est parfois représenté sur le modèle des empereurs romains. La mention *Christiana Religio* (la religion chrétienne) apparaît souvent sur les deniers (car elle sert souvent de présents de baptêmes à des païens convertis).




L'obole d'argent (environ 15 mm) représente la moitié d'un denier.




Unité	Poids	Valeur
1 denier d'argent	1,70 gr	
1 obole d'argent (ou sou)	0,7 gr	12 deniers

La monnaie dans le monde musulman

Le dinar est la monnaie principale du califat abbasside et de l'émirat toulounide. Le dinar est frappé avec grand soin, et comporte à l'avers la date d'émission ainsi que le nom de l'atelier où a été frappée la monnaie, et une formule pieuse, et au revers une louange à Mahomet et une autre formule pieuse.



Le dirham se présente sous le même aspect que le dinar, mais est légèrement plus grand. Le fals est une monnaie de bronze imitant le follis byzantin.

Unité	Poids	Valeur
1 dinar	4,25 gr	
1 dirham	2,97 gr	1/10 dinar
1 fals (pluriel fulûs)	3 gr	1/200 dinar

La monnaie dans l'empire sassanide



L'artabène (parfois aussi appelé drachme) est la monnaie en vigueur dans l'Empire sassanide, et présente sur l'avers une formule en l'honneur du souverain en pehlvi, et exaltant la religion officielle (par exemple « Adorateur de Mazda, le divin Yazdgard III, Roi des Rois d'Iran, qui est issu des Dieu »), et le buste du roi des rois, coiffé de sa couronne ou de sa tiare. Le revers présente un pilier central et deux colonnes en forme de pattes de lion avec des rubans qui pendent à l'extérieur, avec une nouvelle formule en l'honneur du roi (par exemple « Le feu de Yazdgard »).



Le xercène, une monnaie en bronze, se présente sous le même aspect que l'artabène, mais est légèrement plus grand et plus lourd.

Unité	Poids	Valeur
1 artabène (ou drachme)	4,30 gr	
1 xercène	11,30 gr	1/20 artabène

Catégories de population

Les salaires sont un important indice de la condition de vie. Trois catégories de population sont à distinguer, si l'on excepte les mendiants et autres marginaux (qui composent environ 10 à 20 % de la population urbaine) : les travailleurs non qualifiés, les travailleurs qualifiés, les officiels importants et les marchands aisés.

Les travailleurs non qualifiés, qui peuvent ne pas être employés tous les jours de l'année, gagnent au moins 1 nomisma par an. Même non employés, les plus pauvres peuvent aisément survivre grâce aux distributions de charité effectuées par les monastères ou des individus riches.

Les travailleurs compétents (soldats, artisans) gagnent 3 à 10 fois plus que les travailleurs non qualifiés. S'ils sont remarqués pour la qualité de leurs travaux ou de leurs services, ils peuvent espérer se hisser dans la hiérarchie sociale, comme monter en responsabilité dans les armées, entrer au service d'un puissant marchand ou encore entrer dans les ordres.

Les officiels importants (juges, stratèges) ainsi que les marchands riches et les banquiers gagnent 150 fois ou plus en nomismata que





ceux de la première catégorie. Ils sont plus propices que les autres à approcher les sphères du pouvoir (et devenir membres, s'ils ne le sont pas déjà, des plus importantes familles aristocratiques), et gagner titres et honneurs.

Les salaires

La liste suivante présente les salaires des officiers et soldats composant les armées de l'Empire byzantin (pour les autres états, cette liste est fournie à titre d'inspiration). Ces salaires ne constituent qu'une partie de leurs revenus, car les officiers et soldats sont aussi payés en rations et éventuellement en parts de butin. Ils peuvent de plus obtenir des titres et des dons de terre.

La table suivante présente les salaires de quelques occupations civiles et ecclésiastiques importantes. Généralement, ces salaires sont inférieurs aux salaires des officiers militaires de haut rang.

Salaire par jour (follis)	Salaire annuel (nomismata)	Offices civils
Charpentier	15	16
Commerçant	14	15
Docteur	12	13
Maçon	10	11
Notaire	27	28
Porteur d'eau	3	3
Prostituée	4	4
Offices ecclésiastiques		
Higoumène	14	15
Prêtre nouvellement ordonné	23	24
Moine	5	6

Salaires annuels (en nomismata)	
Stratège de première catégorie (Anotolikoi, Carthagie, Thrace et Macédoine)*	2 880
Stratège de seconde catégorie (Opsikion, Grèce centrale, Antiocheia, Cherson)	2 160
Stratège de troisième catégorie (Boukellarion, Thrakesion, Kybyrrhaiotai, Italie)	1 440
Gouverneur de grande ville (Alexandrie, Carthage, Thessalonique…)	1 440
Tagmata	
Commandant d'un régiment	144
Lieutenant d'un régiment (*topotérétès*)	72
Protospathaire (premier porte-épée)	72
Centurion (Kentarchoi)	24
Porte-bannière (bandophoroi)	12
Messager (mandatores)	12
Soldat	9
Armée des thèmes	
Tourmarque (commandant d'une division d'un thème)	30
Chartoularios (fonctionnaire civil des thèmes)	20
Domestique	20
Drongaire	20
Soldat et marin	3

RANÇON (en nomismata)		
Date	Personnes/Places	Prix
447	Prisonniers d'Attila	8-12 par prisonnier
528	Un magister militum à Constantinople	10 000
614-615	Palestine, 200 hommes et femmes	12 000 (60 chaque)
Fin du VIe siècle	Rançon pour un moine capturé en Égypte	25
Fin du VIe siècle	Rançon pour 12000 prisonniers des Avars	1 par personne, réduit ensuite à 1/6
Ca. 806	Chypre, un archevêque	2 000

Les coûts des produits

Les produits de consommation courante sont à faible coût, ce qui explique que même les peu fortunés peuvent s'en sortir en ville.

Nourriture, boissons et hébergement (en follis)	
Banquet (par convive)	50 à 200
Bière (une chope)	20
Bière (un litre)	50
Blé (1 modios thalassios = 12,8 kg)	24
Fromage (500 gr)	6
Légumes (500 gr)	3
Huile d'olive (un litre)	18 ou plus
Morceau de viande, 500 gr	3
Orge (1 modios thalassos)	36
Pain de qualité moyenne (1 kg), pain des scholes	10
Poisson	1
Poisson (thon)	1
Repas (par jour)	
Qualité médiocre	6
Qualité convenable	15
Bonne qualité	30
Séjour à l'auberge (par jour)	
Qualité médiocre	5
Qualité convenable	10
Bonne qualité	20
Vin de table (le pichet)	5
Vin (1 xestes = 0,55 l)	15 ou plus

La table en haut de page présente les rançons demandées par les ennemis de l'Empire byzantin, avec la date de capture, les personnes capturées et le coût de la rançon. Généralement, pour des personnes du commun, 10 nomismata maximum sont demandées. Pour des personnes de haut rang, les rançons peuvent atteindre 1 000 nomismata (ou bien plus), en relation avec leur richesse personnelle et leur importance pour l'état.

En 870, les esclaves sont toujours achetés sur les marchés d'esclave, ou par des filières plus ou moins illégales. Officiellement, il est interdit à un chrétien de placer en esclavage un autre chrétien. Le musulman s'interdit également de placer en esclavage un autre musulman.

Esclaves (en nomismata)	
Arabe, mâle adulte	36
Arabe, femme adulte	20
Arabe, jeune adulte	16
Cuisinier	12
Esclave de moins de 10 ans, non qualifié	10
Esclave de plus de 10 ans, non qualifié	20
Esclave de plus de 10 ans, qualifié	30
Eunuque	30 à 70
Fugitif Rus	20
Notaire	50
Médecin	60
Musicien	100
Prostitué	5
Secrétaire	200

Certains animaux sont hors de prix, d'autres sont très abordables.

Animaux (en nomismata)	
Agneau	½
Âne	15
Bœuf	6
Canard	1/8 (36 follis)
Chameau	25
Cheval standard	15
Cheval de parade – destrier de guerre	50
Chèvre	1/3 (96 follis)
Chien de garde	3
Chien de chasse	8
Cochon	1
Cygne	1/3 (96 follis)
Mouton	1/6 (48 follis)
Oie	1/2
Ours	30
Poulet	1/8 (36 follis)
Singe	7
Taureau	15
Vache	10

Suit plusieurs tables de prix moyens, sur les vêtements (des vêtements de très bonne qualité, les habits simples se vendent pour quelques dizaines à centaines de follis), les joyaux et les biens et services courants.

Vêtements de qualité (en nomismata)	
Bottes de cuir	2
Cape	2
Ceinture (pourpre)	2
Chaussures de cuir	0,5
Chlamyde (vêtement militaire)	1
Gants	4
Manteau de fourrure	5
Manteau de laine	3
Pantalon de cuir	2
Pantalon de laine	3
Pelisse de fourrure (peau de loup)	5
Pelisse de fourrure (peau de lapin)	3
Pelisse de fourrure (peau d'agneau)	2
Robe brodée	1
Sandales	2
Vêtements de soie	72

Matériel de voyage (nomismata, sauf si precisé follis)	
Bourse	30 follis
Cierge	1
Coffre (vide)	2
Corde, dix mètres	1
Couverture	0,5
Cruche en terre cuite	5 follis
Étui à cartes ou à parchemin	1
Fiole pour encre ou potion	1
Gobelet en bois	10 follis
Gourde	15 follis
Lampe à huile	3
Lanterne	4
Livres	De 1 à 10
Masque de théâtre	3
Matériel de crochetage	3
Panier	½
Papier, la feuille	150 follis
Parchemin, la feuille	100 follis
Petit miroir en acier	1
Rations de survie	15 follis
Sac de cuir (vide)	25 follis
Tente	8
Torche	5 follis
Verre	20 follis

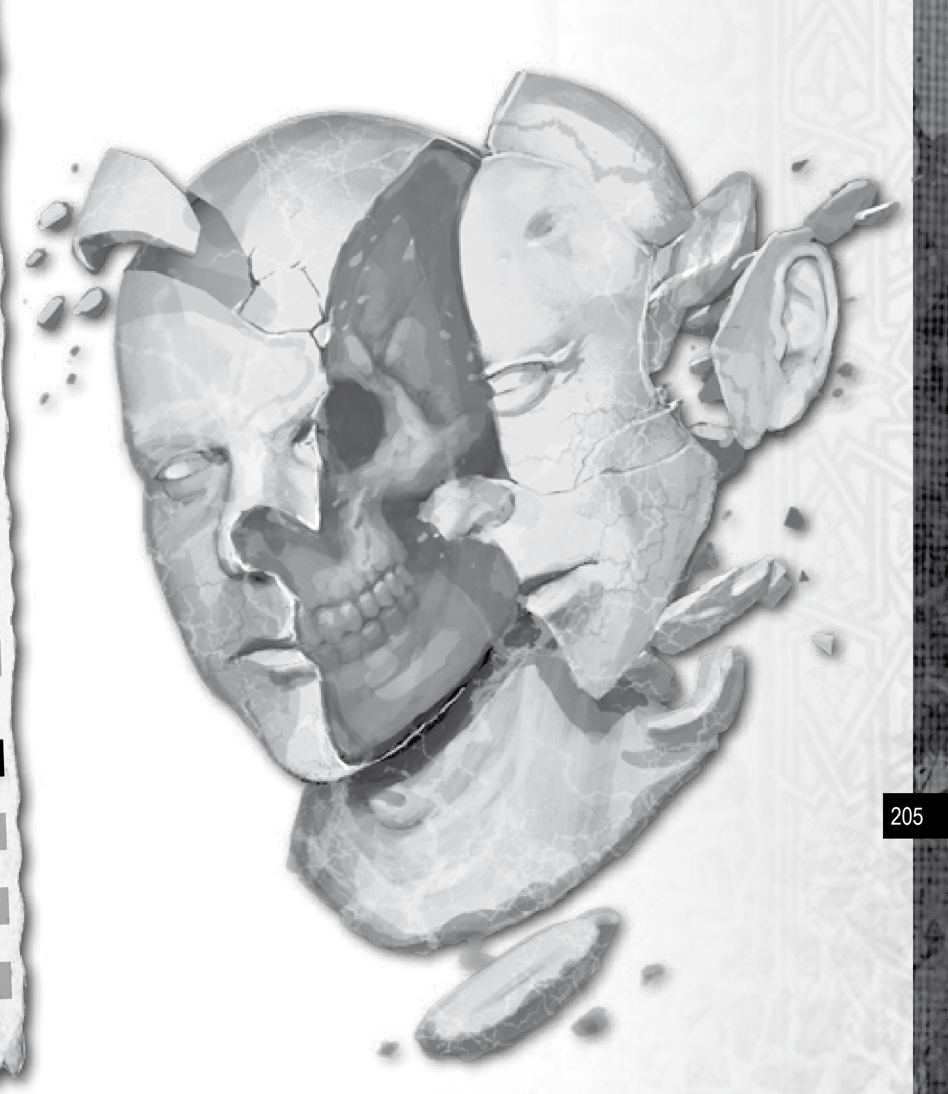
Bijoux (en nomismata)	
Anneau	10 ou +
Bracelet en argent	5 ou +
Boucle d'oreille	10 ou +
Collier	10 ou +
Pendentif (perles et pierres précieuses)	20 ou +
Statuette en argent	25
Torque en bronze	50

Les objets liturgiques ont une valeur exceptionnelle. Lorsqu'ils sont vendus, ces objets peuvent atteindre des prix très importants, jusqu'à même 3 000 nomismata.

Objets liturgiques (en nomismata)	
Calice doré (2,5 kg)	360
Chandelier de Saint Pierre	90
Croix (avec émeraude)	120
Icône	30

Il arrive fréquemment lors des aventures que les investigateurs aient à se déplacer. Les prix plus bas sont les prix pour monter à bord, non pour acheter les moyens de transport.

Moyens de transport	
Barque	3 follis / km
Chariot	6 follis / km
Charrette	6 follis / km
Navire de haute mer	15 follis / km
Traîneau	5 follis / km



Jouer à Byzance



Jouer à Byzance

Ensuite pour gagner la faveur du peuple, il commanda d'aller au cirque, et d'y faire les combats accoutumés, dont il voulut être spectateur. Comme il avait ouï dire autrefois que Justinien favorisait le parti, qui se faisait remarquer par la couleur bleue, il souhaita que l'autre parti fût victorieux. Les deux chariots ayant donc quitté les barrières, et le bleu ayant déjà gagné le devant, il s'imagina que cela se faisait à dessein, et cria tout en colère, que l'Empereur ne devait pas avoir le pas, et commanda au cocher, qui était le premier, de s'arrêter : À quoi ayant obéi, le vert passa, et eut l'avantage.

Procope de Césarée, *Histoire de la guerre contre les Perses,* VI[e] siècle

Ce chapitre vous indique comment créer un investigateur (statistiques de jeu, origine, nom, occupation). Vous trouverez également une description détaillée des nouvelles compétences et des compétences modifiées, ainsi que quelques points de règles spécifiques (combat, maladie, santé mentale). Pour plus de précisions, vous pourrez également consulter le livre de règles de *L'Appel de Cthulhu.*

Création de personnage

Pour créer un investigateur, il faut commencer par déterminer ses caractéristiques. Celles-ci sont au nombre de neuf. Cinq représentent le physique : la Force, la Constitution, la Dextérité, la Taille et l'Apparence. Quatre le mental : l'Éducation, la Taille, l'Apparence et la Foi. Elles sont toutes exprimées sur une échelle allant de 3 à 18.

Nouvelle caractéristique & attributs correspondants

Foi

Tirage 3D6 ***Humain ordinaire : 10-12***

La Foi d'un investigateur représente son adéquation avec les croyances et l'importance des rituels de son culte, à quelle proportion de ceux auxquels il croit et considère comme vraies. La Foi représente pour un investigateur sa conviction en la véracité d'un certain nombre de croyances mais aussi en l'importance des rituels de son culte. Elle indique également sa connaissance de ces domaines. Une Foi sincère permet d'apporter la lumière spirituelle à un esprit troublé, d'être guidé dans certains moments de doute et de résister aux attaques du Malin. Ceux possédant une telle Foi sont néanmoins plus exigeants et souvent plus guidés par celle-ci que par la raison.



Caractéristiques & attributs détaillés			
APParence	3D6	– Prestance	= APP x 5 %
CONstitution	3D6	– Endurance	= CON x 5 %
DEXtérité	3D6	– Agilité	= DEX x 5 %
FORce	3D6	– Puissance	= FOR x 5 %
TAIlle	2D6+6	– Corpulence	= TAI x 5 %
ÉDUcation	3D6	– Connaissance	= EDU x 5 %
INTelligence	2D6+6	– Intuition	= INT x 5 %
POUvoir	3D6	– Volonté	= POU x 5 %
FOI	3D6	– Piété	= FOI x 5 %

À quoi correspond la Foi de mon investigateur ?	
3-5	Athée élevé dans un cadre religieux, agnostique ou le pire des pêcheurs, érudit interprétant librement les textes sacrés
6-8	Peu croyant, pêcheur à répétition, va rarement aux offices, érudit cherchant une autre signification philosophique aux textes sacrés et les interprétant légèrement
9-12	Croyant ordinaire, va aux offices de son culte régulièrement
13-16	Très croyant, homme pieux, va à tous les offices, aide sa congrégation, aide son culte au-delà de ce qui lui est demandé, ne doute pas
17-18	Saint homme, ermite ou ascète selon les préceptes de son culte

Piété (FOI x 5 %)

La Piété représente à quel point un investigateur connaît et respecte les enseignements de son culte. Un test de Piété peut obtenir les mêmes effets qu'un test d'Intuition lorsque les événements permettent de s'inspirer des mythes auxquels croie l'investigateur. Au-delà de cela, quand il s'agit d'effectuer un rituel ou de connaître un point précis de sa mythologie, un investigateur peut utiliser sa Piété.

Valeurs dérivées

Ferveur : par défaut égale à 0

Aplomb : par défaut égal à 0

Santé Mentale = POU x 5 %

Points de Vie = (CON + TAI)/2 (arrondi à l'unité supérieure)

Points de Magie = POU

Impact = FOR + TAI (consulter la table d'Impact)

FOR+TAI	Impact	
02 à 12	-1D6	-4
13 à 16	-1D4	-2
17 à 24	Aucun	0
25 à 32	+1D4	+2
33 à 40	+1D6	+4

Pour chaque tranche de 16 points, ajoutez 1D6 supplémentaire ou 2 points.

Nouvelle valeur dérivée

Conviction (COV)
Conviction = FOI x 5 %
La Conviction initiale se calcule en multipliant la FOI par 5. Elle représente l'attachement et la ferveur qu'a un investigateur vis-à-vis de la somme de ses croyances (en fonction de sa Foi) et de sa mythologie. Un score élevé indique que l'investigateur respecte les préceptes de son culte et y croie fermement et sincèrement. Un score particulièrement bas indique clairement que l'investigateur a perdu la foi vis-à-vis de son culte. Peut-être préfère-t-il ne plus s'en soucier ou même est-il convaincu qu'il a été trompé pendant toutes ces années où il a été un fervent croyant. Quoi qu'il en soit, il sera en grand désaccord avec toute manifestation de conviction religieuse et s'attirera facilement l'ire de la grande majorité des gens.

Des points de Conviction peuvent être perdus lorsque l'investigateur est confronté à des événements mettant sa foi en doute ou lorsqu'il commet certains péchés indiquant que son adéquation avec les préceptes de son culte n'est plus la même.

Le maximum de points de Conviction ne pourra jamais excéder 99 points. Lorsque sa compétence Mythe de Cthulhu augmente,

Option

Selon le choix du Gardien, le joueur peut fixer librement son score de Foi.

Après avoir déterminé son score en FOI, l'investigateur peut transférer autant de points de son POU vers sa FOI. Ceci représente le fait que des individus avec une personnalité moins forte peuvent être plus affectés par la spiritualité de leur société. Ce transfert est à nouveau possible lorsque l'investigateur est témoin d'une intervention divine ou est sujet d'une révélation, ainsi que pendant une conversion.

Quelle religion pour mon investigateur ?

À la création l'investigateur appartient à une religion ou un culte qu'il choisit et son adéquation aux préceptes de celui-ci dépend de sa FOI.
Les religions les plus courantes dans le Monde sont le Christianisme et l'Islam, comprenant leurs différents courants (Orthodoxe et Catholique, Chiite et Sunnite, etc.).
Mais il est aussi possible à l'investigateur d'être de confession juive ou même d'appartenir à l'un de ces cultes interdits et païens. Ces derniers se cachent et l'investigateur devra faire preuve de discrétion dans l'exercice de sa foi. Ces cultes ne sont pas forcément établis en un seul endroit ou en une seule congrégation mais peuvent être divisés en différentes cellules.
Dans tous les cas, l'occupation d'Homme de Foi est l'idéal pour un joueur désirant jouer un investigateur religieux (prêtre, pope, rabbin, imam, etc.). Néanmoins, en ce qui concerne les cultes païens il faut considérer le secret de ceux-ci et leur nouveauté. Il y a très peu d'Hommes de Foi de ces confessions. En général seul le chef d'un tel culte ou d'une de ces cellules sera considéré de cette occupation. Le commun de ses membres est plutôt d'une occupation classique et a rejoint tardivement le culte lors de sa vie.
Le choix d'une religion est une étape importante de la création de personnage et ne devrait pas être fait à la légère, il sera difficile à l'investigateur de se reconvertir ensuite.



son score de Conviction est diminué d'autant. Car il y a de grandes chances que ce que l'investigateur apprenne contredise les préceptes de son culte.

Il est important de conserver la valeur de la COV initiale de votre investigateur. Elle permettra de déterminer l'importance des pertes. Reportez-vous au chapitre La Conviction page 232 pour de plus amples informations sur le fonctionnement de la Conviction.

Ferveur

Si la Conviction représente le degré auquel l'investigateur considère ses croyances, les points de Ferveur vont plus loin. Ils représentent la passion insensée voire le fanatisme que le fidèle éprouve pour ses croyances. Les points de Ferveur peuvent permettre de réduire une perte en COV lorsque celle-ci est générée par une situation ou une expérience mettant à mal la foi de l'investigateur. On considère que l'investigateur est si fervent qu'il refuse de raisonner, de croire ce qu'il vient de vivre, et il l'occulte partiellement sinon totalement. Néanmoins, à chaque fois que cela se produit, et après quelque temps, quand l'investigateur est capable de revenir sur les événements en question, sa ferveur sera tout de même légèrement mise à mal, et il perdra définitivement un point de Ferveur

Par exemple, un prêtre ayant quelques Points de Ferveur faisant face à une créature du Mythe la considérera comme un démon, en lieu et place de ce qu'elle est : une créature qui n'est pas censée

exister selon ses préceptes. Alors, plutôt que se souffrir en sa foi, il saura que c'est son devoir sacré d'éradiquer cette incarnation du Malin qui souille le royaume de Dieu. Plus tard, lorsqu'il racontera cette expérience à un supérieur, ou la consignera dans son journal ou simplement y réfléchira plus posément, son aveuglement sera atténué lorsqu'il se rendra compte que la créature ne correspondait pas tout à fait à ce qu'il attendait.

Les points de Ferveur ont aussi d'autres utilités et peuvent être sacrifiés, par exemple pour augmenter son score de FOI. Reportez-vous au chapitre La Conviction page 232 pour plus de détails.

Impact Spirituel

POU + FOI = résultat indiqué sur la table « Impact Spirituel »

L'impact spirituel représente les dommages qu'un investigateur peut infliger suite au lancement réussi de sortilèges offensifs.

Table d'impact spirituel

POU+FOI	Impact spirituel
0-19	0
20-24	+1D4
25-29	+1D6
30-34	+1D8
35 et plus	+1D10

Niveau de vie

Indigent, Roturier, Bourgeois, Clergé/ Noblesse, Haute Noblesse.

Indigent (5 %)
À ce niveau, l'investigateur est un pauvre hère ou une misérable prostituée qui dort dans la rue, mange ce qu'il peut trouver et chaparde ce dont il a besoin pour vivre. Il profite parfois des distributions de charité effectuées par les monastères ou par des individus riches. Du fait de ses vols et de ses petits travaux occasionnels, un indigent peut gagner entre 0 et 1 nomisma par an.

Roturier (25 %)
Les roturiers sont des personnes simples qui disposent souvent d'un petit logement et de quelques possessions dans une ville ou un village. Qu'il soit ou non au service d'un puissant, un roturier peut vivre normalement de son métier, et gagne trois à dix fois plus que les indigents, soit entre 3 et 10 nomismata.

Bourgeois (50 %)
Un bourgeois possède un ou plusieurs commerces qui rapportent, et il est connu ou estimé dans son quartier. Il peut se permettre d'être indépendant, et n'est pas lié par servitude à un maître puissant comme peut l'être un roturier. Un bourgeois peut parfois approcher les sphères du pouvoir, et gagner titres et honneurs. Il gagne entre 20 et 60 nomismata par an.

Clergé/Noblesse (80 %)
Un membre du clergé ou de la noblesse est proche du pouvoir. Il en retire en conséquence les bénéfices, des titres et/ou des honneurs. En tant que noble, il peut devenir un important stratège militaire qui a la confiance du souverain ou être un puissant prélat écouté de ses ouailles. Il dispose souvent d'une vaste propriété (avec dépendances) et de plusieurs résidences secondaires et peut prétendre à faire fructifier les revenus de ses terres. Du fait de ses activités, un membre du clergé et/ou de la noblesse gagne entre 60 et 600 nomismata par an.

Haute Noblesse (95 %)
Un membre de la haute noblesse est encore plus proche du pouvoir que ne peut l'être un membre du clergé ou de la noblesse. Il peut être un stratège militaire de renom, un gouverneur d'une grande ville ou un conseiller de premier ordre du souverain qu'il sert. Il dispose souvent de plusieurs vastes propriétés de part le monde, et de nombreuses personnes, roturiers principalement, sont à son service. Il gagne entre 600 et 3 000 nomismata par an.

Points de compétences à répartir

- Méthode 1 : ÉDU x 20 (dans les compétences de profession) et INT x 10 (dans les compétences d'intérêt général)
- Méthode 2 : 320 (dans les compétences de profession) et INT x 10 (dans les compétences d'intérêt général)
- Méthode 3 : 320 (dans les compétences de profession) et 150 points (dans les compétences d'intérêt général)

Par défaut, l'âge d'un nouvel investigateur créé doit être au moins égal à 14 ans. Si vous désirez qu'il soit plus âgé, ajoutez, pour chaque tranche de quinze ans au-dessus de ce minimum 1 point en ÉDU, et répartissez 20 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à sa profession. Pour tenir compte de ce vieillissement, retirez également 1 point en FOR, CON, DEX et APP pour cette période.

L'origine

L'origine correspond à la « nationalité » de l'investigateur, et permet de déterminer de quelle région il est originaire et à quelle culture il se rattache. Les principales nationalités jouables sont présentées ci-après.

Arménien



Pays : royaume arménien

Religion : chrétienne orthodoxe

Noms : Cette population utilise les noms arméniens ou grecs.

Langues : arménien, grec

Spécificités : Les investigateurs arméniens ne sont que rarement des artistes, des brigands ou des érudits, des occupations qui sont éloignées de leur culture martiale ou paysanne. Les marchands préfèrent quant à eux ne pas voyager à l'étranger. Les nobles ou les mercenaires s'expatrient souvent, et leur grand professionnalisme est recherché avidement par les autres nations, entre autres l'Empire byzantin. Il est fréquent de rencontrer des prêtres d'origine arménienne en Asie Mineure, notamment à Constantinople, beaucoup moins dans le reste du Monde.

Les noms arméniens se terminent généralement par 'ian' ou 'yan' qui signifie 'fils de'. D'une manière générale, les noms arméniens correspondent à cinq catégories spécifiques : aristocratie, parents, géographie, métier et caractéristiques.

L'ancienne noblesse arménienne, issue des Parthes, est toujours présente. Nombre de leurs noms se terminent par 'uni' ou 'ooni', comme les familles très influentes Sasuni ou Rshtuni.

Beaucoup de noms arméniens sont tirés des prénoms d'un ancêtre ; par exemple, Davidian (fils de David), Stepanian (fils de Stepan) ou Krikorian (fils de Krikor).

Certains noms prennent leur source de la géographie locale, comme Sivaslian (de Sivas), Urfalian (d'Urfa) ou Vanetzian (de Van).

Beaucoup de noms sont tirés de la profession d'un des ancêtres. Ces noms ont souvent été attribués par les collecteurs de taxes qui souhaitent rapidement identifier les contribuables. Par exemple, Najarian (fils de charpentier), Arabian (fils de charretier), Vosgarichian (fils d'orfèvre). Certains noms de métiers ne sont pas forcément issus de la langue arménienne.

Certains noms ont un rapport avec un trait caractéristique d'un de leurs ancêtres, par exemple Topalian (fils de l'infirme), Dilsizian (fils de celui sans langue), Sinanian (fils de la pointe de javelot). Certains traits ne sont pas physiques mais reflètent la personnalité ou le statut social, comme Melikian (fils de roi) ou Harutunian (fils de la résurrection).

Liste de quelques prénoms



Masculin

Achot, Adour, Anouchavan, Archa, Ardavast, Arsèn, Avak, Badrig, Barkev, Boghos, Chahan, Chirag, Dajdad, Daïk, Datèv, Dikran, Dzovag, Ezkon, Ghazar, Ghougas, Gorune, Hagop, Haratch, Haygaz, Heratzan, Hmayag, Ichkhan, Issahag, Jiraïr, Karen, Kasbar, Khajag, Koussan, Madeos, Magar, Manouel, Movsès Narèk, Nazar, Nersès, Nourhan, Ohan, Panos, Papken, Razmig, Sisvan, Tatéos, Torkom, Vahak, Varoujan, Yéghia, Zakar, Zohrab.

Féminin

Achkhén, Anaïs, Ankinée, Anouch, Antaram, Araxie, Armig, Arsinée, Baydzar, Chamiram, Choghig, Datévik, Dzaghig, Dzovig, Elbis, Endza, Gaïané, Hripsimée, Khatoun, Kéghouhie, Knar, Lorig, Mayranouce, Mannig, Marale, Maritza, Marta, Mélinée, Naïri, Nazélie, Nevart, Nora, Ovsanna, Pérgouhie, Selma, Sirouch, Sona, Talar, Tamar, Vanouch, Varoujnak, Varsèn, Yva, Zarouhie, Zevart.

Byzantin



Pays : Empire byzantin

Religion : orthodoxe

Noms : Cette population utilise les noms grecs.

Langue : grec

Spécificités : La société byzantine est avant tout une société aristocratique, basée sur les fonctions et les dignités les accompagnant. La population byzantine est principalement rurale, et relativement bien éduquée. Un investigateur byzantin a accès à toutes les occupations possibles.

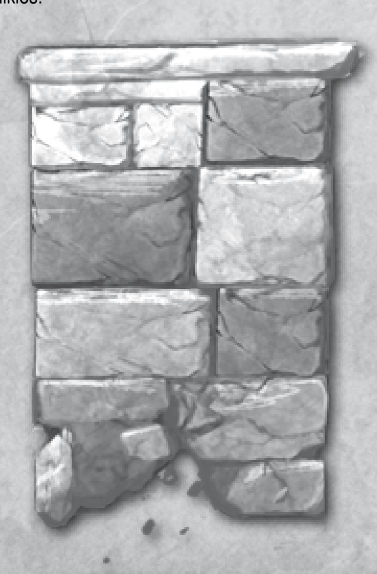
L'ancienne pratique des trois noms de l'Empire romain antique (prénom + nom de famille + surnom) s'est perdue bien avant le transfert de la capitale sur les rives du Bosphore par Constantin. Une personne peut être identifiée par un seul nom, choisi dans la liste des prénoms. Pour compléter et pour se distinguer des autres, une personne peut aussi posséder un surnom, dérivé d'un nom de région ou de ville (exemple : Jean de Cappadoce) ou de sobriquets parfois vulgaires (comme « Caballinos », valet d'écurie, ou « Copronyme », fumier), parfois religieux (« Studite »). Ou il peut être adopté un patronyme, où le fils ajoute après son propre nom le nom de son père suivi du vocable 'poulos' (fils).

Les noms de famille, réapparus à partir du VIIIe siècle, sont exclusivement l'apanage de l'aristocratie (les dynatoï). Les noms de famille se terminent en en –us, -as, -os ou –es si la personne est de sexe mâle, en –a ou –ina si la personne est de sexe féminin. Par exemple, Ioannes Choniates et Eudoxie Choniatina. Lorsque l'on parle de la famille dans son ensemble, un pluriel en –oi est utilisé, soit par exemple Choniatoi.



Noms de famille (les Dynatoï)

Akropolites, Aoinos, Apokaukos, Argyros, Attaleiates, Batatzes, Botaneiates, Bourtzes, Bryennios, Choniates, Dermokaites, Doukas, Gabras, Kamateros, Komnenos, Kourtikios, Kourkouas, Laskaris, Manouelites, Martinakos, Pantechnes, Phokas, Pleustes, Psellos, Radenos, Skleros, Skylitzès, Tornikios.



Liste de quelques prénoms

Masculin
Abramius, Alexandros, Alexius, Ammonios, Amyntas, Anastasius, Andronikos, Anthemius, Apasios, Arcadius, Arintheus, Arsenios, Bardas, Basile, Basiliscus, Besilarius, Bessarion, Carausius, Cosmas, Constant, Constantin, Cyrillus, David, Demetrios, Eumathius, Euthymius, Filippos, Gennadios, Georgios, Gregorios, Heraclius, Heraclonas, Hypatius, Ioannes, Isaac, Isidore, Julien, Justin, Justinien, Kiprianos, Léon, Léontios, Loukas, Manuel, Maurice, Michel, Narses, Neostoras, Nikolaos, Nikodemos, Nikophoros, Photius, Porfirios, Romanos, Sergius, Sevastianis, Sophronius, Sphrantes, Stamos, Stephanos, Stylanius, Syméon, Tarasius, Thaddeus, Théodore, Théodosius, Theophanos, Théophile, Tiberius, Vartholomaïos, Yerasimos, Zacharias.

Féminin
Aelia, Agafia, Anastasia, Anissia, Anna, Aprakseïa, Ariadne, Callia, Damara, Efthalia, Eirene, Electra, Eleonora, Eudoxie, Eugenia, Eulogia, Euphrosyne, Fevronia, Filia, Galatea, Glyceria, Hélèna, Irène, Iepistimia, Ievgenia, Juliana, Kalika, Kalista, Kara, Leokadia, Licinia, Maria, Neonila, Poliksena, Procopia, Scleraina, Solena, Sophia, Sophronia, Styliane, Thadea, Thecla, Theodora, Theoktista, Theophania, Verina, Zoé.

Berbère

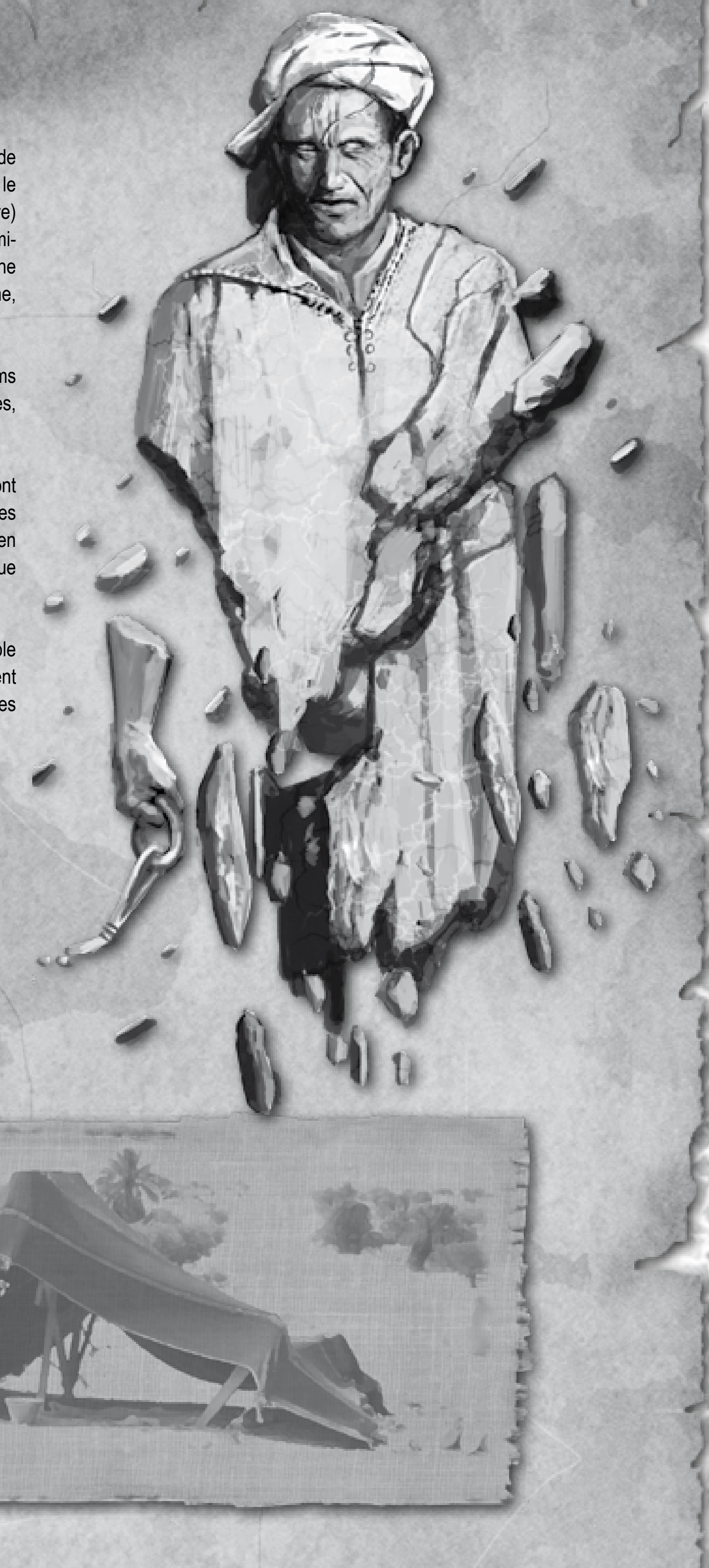
Pays : Carthagie et Libye

Religion : Il n'existe pas pour les tribus berbères de religion unique. Une grande majorité de tribus ont adopté le christianisme (arianisme), d'autres (principalement en Libye) ont conservé leur ancienne religion païenne (les dieux semi-élémentaires du vent, du soleil, de la pluie et de la mort). Une minorité de tribus ont adopté les religions juive ou musulmane, au contact de l'émirat toulounide.

Noms : Cette population utilise principalement les noms berbères, mais il peut arriver qu'ils adoptent des noms autres, suivant les préceptes de leur religion.

Langue : une mosaïque de langues, les plus connues sont le chaoui, le chleuh, le kabyle, le mzabi et le zenati. Toutes composent le Tamazight, c'est-à-dire la langue des Imazighen (des Berbères dans leur idiome). Il s'agit d'une langue sémitique qui ne possède pas de forme écrite.

Spécificités : Toutes les occupations sont en théorie accessible pour les Berbères. Mais du fait de leur culture essentiellement nomade et orale, il est très rare d'avoir des médecins ou des marins parmi eux.



Liste de quelques prénoms

Masculin
Abarug, Adal, Adza, Agdun, Aghali, Akmin, Aksil, Amawal, Amray, Asaru, Awlagh, Aylan Badaz, Bahhy, Bakdid, Balwa, Bazga, Buhassu, Buzid, Chabha, Dadduh, Damya, Elwan, Erouane, Firhun, Fughal, Gildun, Hakku, Heddu, Hotha, Idras, Idir, Ifni, Ifser, Igwmi, Irgen, Irhad, Isu, Ithri, Jeggi, Kawsen, Kussil, Laweye, Madhil, Massil, Maysar, Meksar, Mennach, Mezwar, Nguna, Nihane, Reggu, Saad, Seghmar, Semgu, Senna, Tabat, Thula, Ugdada, Unghasen, Urdghis, Urziz, Wayaasi, Yani, Yemlud, Yighis, Yuba, Zayar, Zerdal.

Féminin
Aldjiya, Anissa, Assa, Azel, Bahta, Banu, Battusa, Baya, Brika, Bysra, Chamya, Chefa, Dassa, Dihya, Dhouha, Essya, Fadma, Ferrudja, Fouda, Gawa, Ghella, Hanna, Haysu, Hetta, Huza, Ijja, Isfra, Ittu, Izya, Jejiga, Kassu, Khuda, Kisa, Ladda, Laysa, Lundja, Lwiza, Madaa, Mairaa, Massiva, Medousa, Mellila, Melusa, Mighisa, Mouzaya, Muda, Nefza, Onessa, Ouzia, Qayda, Raissa, Reghisa, Sabu, Satna, Sedura, Silya, Sura, Tadnut, Tafza, Tayma, Tadmut, Tirnis, Watila, Wezna, Yanni, Yezzi, Yilda, Zamra, Zergha, Zunagha.

Carolingien

Pays : Empire carolingien

Religion : catholique

Noms : Cette population utilise les noms francs et germains.

Langue : Une immense majorité de la population, ainsi que les élites, s'exprime dans des langues germaniques, slaves et celtiques (par exemple, la langue maternelle des empereurs carolingiens est le francique). L'usage du latin est de plus en plus rare, et n'est guère pratiqué que par les hautes autorités de l'Église ou sous une forme rustique, le roman (qui est incompréhensible à un lettré connaissant le latin).

Spécificités : Toutes les occupations sont accessibles, à l'exception de l'occupation Médecin. Les aristocrates et les prêtres sont plus susceptibles de pouvoir quitter l'empire pour parcourir le Monde. Il est improbable que ceux qui travaillent (les artisans, les paysans libres, les colons, les serfs et les esclaves) puissent un jour quitter l'empire, n'ayant pas les ressources nécessaires pour le faire.

Dans l'empire d'Occident, la plupart des personnes n'ont pas de surnom. Charles est connu en tant que Charles uniquement. Pour décrire plus avant un investigateur, pour le distinguer d'un autre, il est possible de lui adjoindre un nom de ville (comme Charles d'Orléans), ou une occupation (comme Charles le forgeron), ou un élément remarquable, comme Louis le Bègue, Charles le Gros…



Liste de prénoms francs

Masculin
Aimeri, Archambaud, Arnoul, Baudoin, Bernard, Béranger, Carloman, Charles, Charibert, Childéric, Chilpéric, Chlodomer, Dagobert, Drogon, Eudes, Eustache, Foulques, Fromondin, Galien, Gilles, Gundovald, Guillaume, Hugues, Hunoald, Jehan, Lothaire, Louis, Pépin, Raimon, Raoul, Robert, Sigibert, Théodoald, Theudebald, Thierry.

Féminin
Adeline, Berthe, Brunhilde, Clotilde, Cunégonde, Emma, Ermengarde, Frédégonde, Héloïse, Jehanne, Judith, Régine, Richarde, Rosamonde, Rotrude, Théodrade.

Liste de prénoms germains

Masculin
Adalbracht, Adalbert, Adaldac, Adelgero, Adam, Addo, Agilwulf, Aistulf, Albwin, Arnolf, Berchhold, Berengar, Bernefrid, Bernhard, Boppo, Buobo, Brun, Bruno, Chuonrad, Eberhart, Everhart, Egilulf, Egbert, Erkanbald, Erhard, Folcbert, Folcmar, Fulco, Fulrad, Folkwin, Friderich, Gisilbert, Gislfred, Giselher, Geseprant, Godfrid, Goslin, Grimoald, Gundotram, Gundovald, Gundelbert, Guntbrecht, Gunther, Heinrich, Hermann, Hildulf, Hlothar, Hubert, Liutger, Luipold, Manfred, Obert, Otto, Reginbald.

Féminin
Adalheid, Adélaïde, Adalwit, Adred, Albsinda, Bertha, Galswinthe, Gerwinde, Gisela, Gisiltrude, Glismuada, Hathwiga, Hedwig, Hildegarde, Hiltiburg, Himiltrude, Liutgarde, Mathilda, Mechtild, Regingarda, Theudberge.

Égyptien

Pays : Égypte

Religion : Dans le territoire d'Alexandrie, sous domination byzantine, la religion majeure est la religion chrétienne monophysite. Autour du Caire, la religion majeure est l'islam sunnite. Et au sud, dans le pays de Kémi, les habitants révèrent l'ancien panthéon égyptien.

Noms : Cette région utilise les noms grecs pour sa population grecque, des noms musulmans pour sa population musulmane, et des noms égyptiens au royaume de Kémi.

Langue : grec, arabe ou démotique

Spécificités : Pour les Égyptiens originaires de l'Empire byzantin et de l'émirat toulounide, voir les profils nationalités byzantin et territoires musulmans. Pour le royaume de Kémi, les occupations les plus courantes sont homme de foi, marchand et guerrier. Les artistes et les brigands sont peu nombreux car le régime de Kémi est essentiellement martial.

Bien qu'un tiers de l'Égypte soit incorporé au sein de l'Empire byzantin, certains Égyptiens continuent à donner à leurs fils et filles les anciens noms du temps des pharaons. Ils le font secrètement généralement, et comme second nom (le premier nom étant un nom byzantin). Les Égyptiens sous domination toulounide ont la même coutume (noms arabes puis nom secret égyptien éventuellement).

Les Égyptiens sous la domination de Pharaon utilisent les anciens noms ouvertement, et ils sont d'ailleurs encouragés fortement en ce sens par Pharaon lui-même. Tout autre nom est tabou, interdit et passible de mort. Ainsi quelqu'un qui voudrait s'appeler Ptolémée ou Cléopâtre aura beaucoup de problèmes. Pour nom de famille, les Égyptiens se donnent le nom de leur père. Les hommes se nomment donc « un tel » fils de « un tel ».



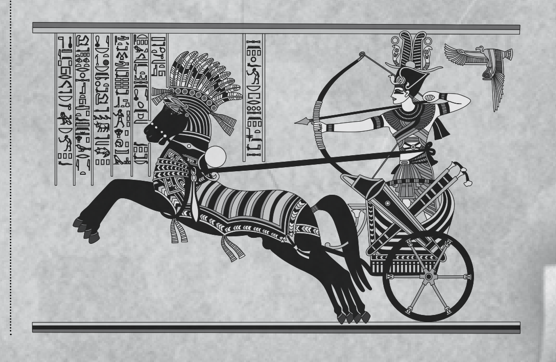
Liste de quelques prénoms

Masculin

Achoris, Ahanakht, Ahmosis, Akhoutotep, Amasis, Amenhotep, Amennekht, Aménophis, Amonnakht, Amonroud, Amset, Amyrtée, Ankhefeni, Ankhren, Anpou, Antefoqer, Apriès, Bakenranef, Bek, Bocchoris, Boukhis, Chédedinhéret, Chepseska, Chésenti, Dedefhor, Démedj, Déptahânkh, Djar, Djekarê, Djéhoutyhotep, Djéhoutynakht, Djéser, Douamoutef, Emhat, Enak, Enmoutef, Gébeh, Gébou, Hâkarêaba, Harekheni, Harsomtous, Heh, Hékénou, Herihor, Hononi, Horemheb, Horhotep, Ihyséneb, Imhotep, Inherkhâou, Iouni, Iroukaptah, Kaha, Kaour, Kenna, Khâemouaset, Khéops, Khéphren, Khnoumhotep, Khoufoui, Maâkhérourê, Mani, Médjès, Mekhenrê, Ménès, Mékétrê, Mineptah, Montouemhat, Mykérinos, Nakht, Narmer, Nebhépet, Nechao, Nectanébo, Néferyhotep, Néphéritès, Nesimontou, Néterimou, Nyptah, Oneh, Onouris, Osorkon, Ouahânkh, Oukhopê, Ounâsankh, Ounech, Ouserhat, Ouserrê, Pabasa, Pakharou, Pami, Parrenéfer, Patarbémis, Pédoubastis, Pépi, Philitis, Pinedjem, Ptahotep, Psammétique, Psammouthis, Psousennès, Qed, Rahotep, Râmosé, Ramsès, Rekhmiré, Renyseneb, Rhampsinite, Sahurê, Satsoped, Sébeknéferouré, Semenkharê, Semerka, Sekhempa, Senpou, Sésostris, Séthi, Sethnakht, Sheshonq, Siamon, Sinouhé, Sisois, Smendès, Taharqa, Takelot, Tanoutamon, Tefnakht, Téos, Tépyqadetef, Toutankhamon, Touthmosis.

Féminin

Abina, Akhtai, Ankhti, Asetnofret, Baketamon, Chefed, Chésemtet, Dédetès, Ensémekhtouès, Hatshepsout, Hedjhotep, Heqet, Hétépet, Idout, Iounis, Iynefert, Kaneferet, Khâbekhenet, Khewit, Ménényt, Méséhet, Mountnadjme, Naphret, Nébet, Neith, Néfertari, Néfertiti, Nefret, Nimââth, Nitetis, Nitocris, Noubkhas, Ouadjet, Ounénet, Parmys, Ptahmerefitès, Renenout, Satchedet, Sebekneferourê, Senebtisi, Sobeknefrou, Taouret, Tausiris, Tayet, Théti, Tjenenet, Touéris.



Juif

Pays : partout et nulle part (diaspora)

Religion : juive

Noms : Cette population utilise généralement les noms hébreux. Mais il y a des exceptions, comme en Afrique du Nord ou en Arabie, où ils peuvent adopter des noms berbères ou arabes (avec une arabisation des noms juifs). Tous les noms n'ont pas forcément une consonance juive, certains noms ayant été pris d'autres langages depuis les anciens temps, incluant l'araméen, l'égyptien, le grec, le latin et le phénicien.

Langue : hébreu

Spécificités : Dans l'Empire byzantin, les investigateurs juifs sont principalement érudits, marchands ou médecins, et jamais brigands (ce qui est contraire à leur religion) ou guerriers (car ils sont toujours exclus de toute charge publique ou militaire). Il leur est généralement interdit de construire de nouvelles synagogues, mais il est possible pour eux de réparer celles qui existent ou de les consolider. Il leur est interdit de pratiquer la polygamie, d'épouser une chrétienne (ou qu'un chrétien épouse une juive). Il leur est interdit de posséder un esclave chrétien baptisé ou de retenir en esclavage une personne qui souhaite embrasser le christianisme. Un non-respect de cette loi entraîne la mise en liberté de l'esclave et la condamnation à la peine capitale pour le maître de l'esclave.



Pour leurs différends qui les opposent, ils sont tenus au droit commun, pour tout ce qui concerne la religion, les lois et le droit public. En matière civile, ils peuvent s'en remettre à l'arbitrage d'autres juifs dans des procès concernant uniquement des juifs. Ce droit n'est pas valable lorsqu'ils sont en procès avec des chrétiens orthodoxes. Ils s'établissent où ils le veulent, même si en pratique dans les grandes villes comme Constantinople ou Thessalonique les juifs se regroupent dans des quartiers juifs.

Dans l'Empire carolingien, les juifs ont les mêmes occupations et restrictions. Mais ils sont tenus de porter des vêtements distinctifs. Ils sont souvent soumis à des impôts spéciaux parfois très élevés et à l'obligation du ghetto (quartiers réservés).

Sur les territoires musulmans, en tant que Gens du Livre, ils sont protégés et autorisés à pratiquer leur religion, à condition qu'ils se soumettent à la loi civile islamique. Mais ils sont astreints à des impôts spécifiques et soumis à des discriminations juridiques et sociales (voir page 69 chapitre Monde).

Une personne est identifiée par un seul nom, choisi dans la liste des prénoms. Cela peut être complété par le nom du père (la filiation apparaissant sous la forme *ben*, par exemple Ezrah ben Zimri, Ezrah fils de Zimri) ou par la profession de la personne. Chaque juif est entraîné à retenir son ascendance sur de nombreuses générations.

Liste de quelques prénoms

Masculin

Abdiel, Abishai, Abishur, Abner, Abraham, Abram, Ahaz, Ahijah, Alemeth, Amos, Asaph, Aser, Azrikam, Azriel, Baruch, Caleb, David, Eker, Eleazar, Eliasaph, Elihi, Elishama, Elzabad, Epher, Eshek, Ezrah, Hammuel, Hanan, Hanoch, Hareph, Helez, Hezron, Hur, Hurai, Ishmael, Jacob, Jamin, Jehoadda, Jehu, Joab, Jonathan, Joseph, Joshua, Jotham, Melech, Mesha, Michael, Nathan, Nathaniel, Samuel, Shimon, Zabed, Zechariah, Zimri.

Féminin

Abigail, Ahinoam, Asenath, Athalia, Deborah, Dinah, Elisheba, Esther, Hadassah, Hannah, Jehosheba, Laishah, Mahalath, Merab, Miriam, Rachel, Rébecca, Ruth, Sarah, Sarai, Tabitha, Tamar, Taphath, Tirzah.

Musulman

Pays : émirat toulounide, califat abbasside

Religion : musulmane (chi'ite, sunnite…)

Noms : Cette population utilise les noms arabes.

Langue : arabe

Spécificités : Les investigateurs musulmans peuvent avoir une variété d'occupations : assassin, corsaire, marin, nomade du désert, eunuque, mais surtout homme de foi, marchand et mercenaire. Tous se doivent de faire, au moins une fois dans leur vie un pèlerinage à La Mecque.

Pour les musulmans, donner un nom est tout un art. Les noms arabes classiques se décomposent en cinq parties, écrites traditionnellement dans l'ordre (et dont certaines peuvent être omises). Des non-Arabes, pour mieux passer dans la société musulmane, peuvent aussi adopter ces noms.

Le surnom ou Kunya. C'est le nom du « père », donné généralement après la naissance de leur premier fils : « Abu Da'ud » signifie « Père de David ». Les femmes reçoivent le nom de « mère » Umm (par exemple Umm Salim, la « mère de Salim »). C'est un préfixe de respect ou de révérence. Les personnes mariées (surtout les femmes mariées) sont généralement simplement nommées par leur Kunya (abu ou umm + le nom de leur premier fils). Quand on fait référence au nom d'une personne, le Kunya précède le nom personnel. Par exemple, Abu Yusuf Hasan (le père de Yusuf, Hasan) ou Umm Ja'far Aminah (la mère de Ja'far, Aminah).

Le nom ou Ism. Indispensable, c'est le nom proprement dit de l'investigateur donné par l'un ou de ses parents (ou les deux). Il est donné à la naissance, généralement le troisième jour, quelquefois le jour de naissance ou le septième jour.

La filiation ou Nasab. Elle apparaît sous la forme de 'ibn' (fils de) ou bint (fille de). Par exemple, Yusuf ibn Umar (Yusuf fils d'Umar). Les Nasab peuvent être étendus sur plusieurs générations (généralement, pas plus de trois générations, quatre peut être l'exception). Par exemple, Abu Bakr Muhammad ibn Ahmad ibn Muhammad ibn Ja'far ibn al-Haddad (le Kunya, suivi de l'Ism, puis la filiation).

Quand le père dans un nasab est uniquement connu par son Kunya, le mot Abu devient Abi. Par exemple, Ali ibn Abi Talib (Ali le fils d'Abu Talib). Si l'investigateur fait partie d'une famille réputée avec un ancêtre important (par exemple Talib), il arrive fréquemment que cette famille soit nommée d'après cet ancêtre, soit « Beni Talib » (les fils de Talib, « beni » étant le pluriel « d'ibn »).

L'origine ou Nisba. Souvent omis, désigne en général la profession de l'investigateur (exemple ; al-Hallaj, l'apprêteur de coton), le nom de la tribu, de la ville (Al –Baghdādī - de Bagdad) ou de la province d'origine.

Le nom honorifique ou Laqab. En général c'est un adjectif ou une expression plutôt flatteuse. Il est attribué durant la vie d'une personne pour ses actions, il vient compléter le nom proprement dit (comme par exemple Al-Mansûr « le vainqueur », Al-Kâtib « l'écrivain » ou Rukn-ad-Dawla « le Soutien de l'État »). Un musulman qui a été à La Mecque peut ajouter à son nom le titre honorifique hâjjî.

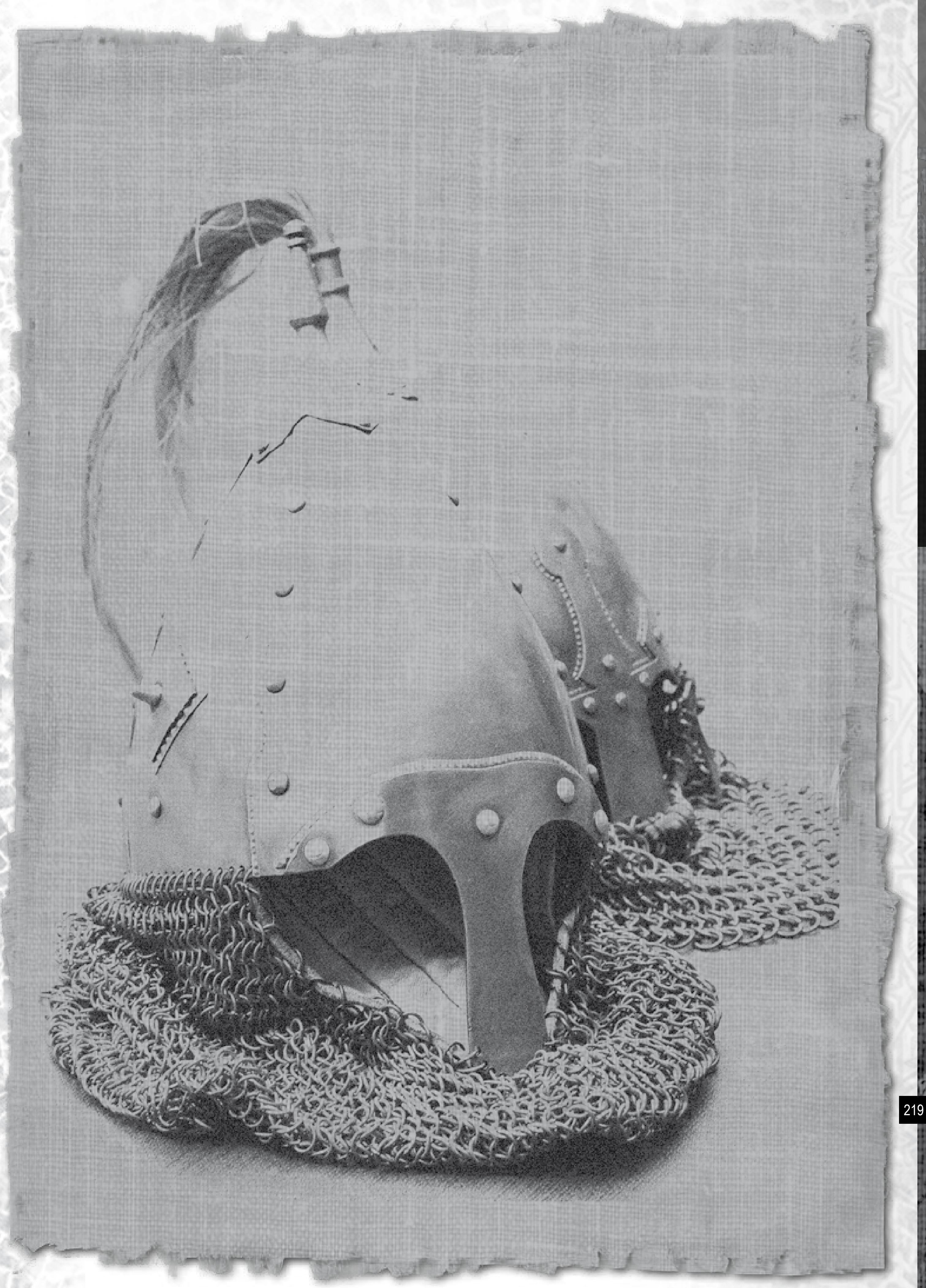


Liste de noms

Avec une recherche sur internet ou dans de nombreux livres couvrant la période, il devrait en résulter de nombreux noms et titres qui peuvent être donnés aux investigateurs. Il est parfaitement accepté de nommer un enfant « Muhammad » d'après le prophète. De nombreux noms sont tirés de l'Ancien Testament ; directement ou via le Coran. Une prononciation arabe leur est conférée : ainsi David devient Da'ud et Salomon devient Sulayman (de nombreux noms, surtout ceux des prophètes juifs, sont adaptés pour des investigateurs juifs, bien que la prononciation soit différente).

Masculin
'Abbad, Abd (serviteur), Abdullah (serviteur de Dieu), Abdul, Ahmed, 'Ali, Amin, Arshad, Ayyub, Bakkar, Daniel, Da'ud (bien aimé), Fadhl, Fakhrn Farid, Farrukh, Firas, Ghassan, Habar, Harith, Haroun (exalté), Hasan (beau), Hisham, Humayd, Ibrahim, Idris, Isa (Dieu est salut), Ishaq (rires), Ishmael (Dieu entend), Isma'il, Jabar, Ja'far, Jalal, Karim, Khalid, Khalil (l'ami), Khasim, Mahmud, Malik, Maymun, Mansur, Masrur, Muhammad, Mukhil, Muqla, Musa, Mustafa (le Choisi), Nizam, Omar, Othman, Rashid, Salem, Sali'a, Selim, Shadar, Shaddad, Silat, Suleyman, Talib, 'Umar, Yahya, Yusuf, Zayn.

Féminin
'Abla, Aisha, Aminah, Anushin, Atika, Badra, Banuqa, Fatima, Hania, Layla, Maryam, Munya, Rashaa, Robab, Rusa, Salma, Shafika, Shakla, Shamsah, Sorayah, Su'ad, Sukaina, Thana', Umamah, Zabiyah, Zinaida, Zubaidah.



Les occupations

Les occupations ci-dessous sont adaptées à un investigateur débutant de Byzance Impériale. Elles permettent de fixer un certain nombre de choses, comme sa profession, son niveau de vie mais aussi d'acquérir des « particularités », uniquement accessibles par ce moyen. Chaque occupation donne accès à une liste de compétences.

Artiste

Barde, jongleur/ménestrel, peintre, poète, sculpteur…

L'artiste maîtrise les techniques de l'un des beaux-arts. Ils utilisent leur sensibilité, leur expérience pour explorer et étudier la condition humaine, en attachant une attention toute particulière aux émotions. Qu'il ait ou non du talent, un artiste doit avoir un caractère bien trempé s'il veut se faire un nom et conserver son équilibre une fois le succès venu. Ils sont des êtres à part : ils vivent de leur art, et parfois leurs œuvres peuvent bouleverser et influencer les foules, ou n'être destiné qu'à un seul individu.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Contacts & Ressources, Culture artistique*, Empathie, Estimation, Langues*, Métier*, Négociation, Persuasion, Pratique artistique*, Sciences humaines*, Survie.

Particularités
- Compétence : interpréter différemment les faits
- +10 % à la compétence Culture artistique*
- +1 en ÉDUcation

Équipement de base
Un instrument de bonne qualité de son art, des vêtements de laine et de lin, un couteau, un sac, un instrument à feu et amadou, 1d6 x 5 nomismata.

Niveau de vie
Indigent à Bourgeois



Brigand

Agitateur, assassin, bourreau, coupe-jarret, serf ou esclave en fuite, pirate, prostituée, vagabond, voleur…

Tous ne naissent pas sous une bonne étoile, et sont obligés de lutter pour survivre, en l'espoir d'un meilleur lendemain. Le « brigand » peut être obligé à mendier nourriture et argent pour survivre, ou se prostituer pour assurer la survie de ses enfants. Certains peuvent être esclaves au service de puissants nobles. D'autres peuvent vivre de rapines, et vivre une intense vie d'aventure, poursuivis par les gens de la milice et/ou d'autres factions diverses.

Compétences d'occupation
Armes blanches*, Athlétisme, Baratin, Contacts & Ressources, Corps à corps*, Discrétion, Orientation, Perspicacité, Se Cacher, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance et deux autres compétences représentant le passé du Brigand.

Particularités
- Compétence : Trouver des Informations
- +10 % à la compétence Se Cacher
- +1 en CONstitution

Équipement de base
Deux « outils » représentant l'occupation du brigand (exemple une robe avantageuse pour une prostituée, un nécessaire de serrurier pour un voleur, etc.), des vêtements de laine et de lin, une arme au choix, une torche et 1d3 x 4 nomismata.

Niveau de vie
Indigent à Roturier



Érudit

Érudit, magistère, sage, philosophe, …

Pour l'érudit, la connaissance est sacrée, qu'il soit simple érudit, sage ou philosophe. Il est en quête perpétuelle de la connaissance, qui peut être représentée par un exemplaire rare et recherché de l'Odyssée d'Homère, d'une pièce de Sophocle ou d'un témoignage important apportant un éclairage sensible sur un personnage historique important (tel Alexandre le Grand, César ou Charlemagne). Il a pour objectif de percer les secrets de l'histoire, de comprendre les mystères. S'il accumule le savoir tel un collectionneur avide, c'est pour avoir à portée de main la référence utile qui lui permettra d'atteindre ses objectifs.

Compétences d'occupation
Alphabet*, Bibliothèque, Bureaucratie, Cartographie, Décryptage, Langues*, Savoir-vivre, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*, Statut.

Particularités
- Compétence : Comprendre les discours abscons
- +10 % à la compétence Bibliothèque
- +1 en ÉDUcation

Équipement de base
Un manteau de laine, des vêtements de laine et de lin, du matériel d'écriture (pinceau et feuilles de parchemin), une dague en bronze et 1d3 x 4 nomismata.

Niveau de vie
Roturier à Clergé/Noblesse



Guerrier

Archer, cataphractaire, capitaine de navire, corsaire, garde du corps, gladiateur, mercenaire, milicien, soldat…

Qu'ils soient chevalier engagé dans une sainte quête, milicien, garde du corps, seigneur de guerre local, fantassin d'élite ou mercenaire endurci ; tous sont des guerriers. Ils peuvent être au service d'un état, dans une armée régulière, au service de puissants nobles ou être leurs propres maîtres, des maraudeurs ne reconnaissant aucune autorité politique ou religieuse.

Compétences d'occupation
Armes blanches*, Armes à distance*, Athlétisme, Bureaucratie, Corps à corps*, Commandement, Discrétion, Engins de siège, Équitation ou Navigation, Interroger, Orientation, Premiers Soins, Se cacher, Statut, Vigilance.

Particularités
- Compétence : Tactique et stratégie militaire
- +10 % en Athlétisme
- 1 point d'Aplomb

Équipement de base
Une armure au choix, deux armes au choix, un sac, un cheval, une outre d'eau ou de vin, vêtements de laine et de lin, une couverture, un instrument à feu et amadou, 1d6 x 5 nomisma.

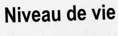
Niveau de vie
Roturier à Clergé/Noblesse



Homme de Foi

Clerc, druide, devin, ermite, mage, moine/nonne, prêtre, shaman …

Il est celui qui croit, celui qui a la foi. Il peut avoir reçu une stricte éducation religieuse dans un monastère, il peut être au contraire un marginal, tourmenté par des rêves et des visions (par exemple il peut être obnubilé par la fondation d'un monastère sur un site isolé). Il peut aussi être un pèlerin vivant de la charité des autres, accomplissant un pèlerinage vers un lieu saint, peut être pour expier un crime, par souhait d'élever son âme ou simplement par désir d'aventure. Il peut aussi être un prêtre des anciens cultes, connaissant les rituels, les sacrifices à accomplir. Sa mission peut être de convertir les incroyants, de prendre soins de ses ouailles, de lutter contre les religions hérétiques et ennemies.



Compétences d'occupation

Alphabet*, Baratin, Contacts & Ressources, Décryptage, Empathie, Imposture, Langues* (mortes, anciennes, cryptiques,…), Persuasion, Sciences de la vie*, Sciences Formelles*, Sciences Occultes*, Statut et Trouver Objet Caché.

Particularités

- Compétence : Prêcher et faire du prosélytisme
- +10 % à la compétence Sciences *Humaines (Religion) ou Sciences Occultes
- +1 point de Ferveur

Équipement de base

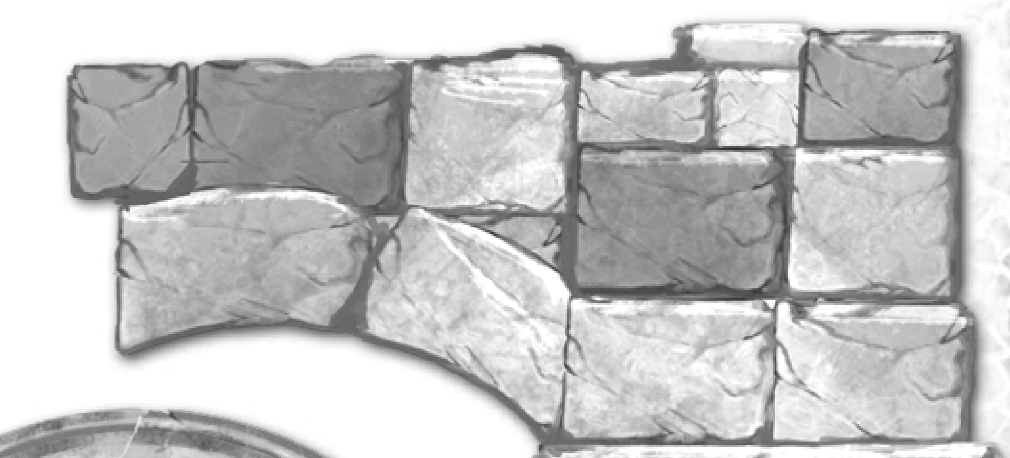
Vêtements de laine et de lin (robe de moine, soutane de prêtre, tunique de prêtre des anciennes religions…), un talisman religieux, un animal de monte, une dague, 1d6 x 5 nomismata.

Niveau de vie

Indigent

à Clergé/Noblesse





Lancement de sortilèges

L'Homme de Foi peut sélectionner selon sa Foi ou ses compétences de magie en plus des compétences d'occupation listées plus haut. Ce choix est toujours soumis à l'approbation du Gardien et celui-ci devra garder en tête que les Hommes de Foi capables de tels prodiges magiques sont rares. Ces connaissances mystiques sont généralement incomprises par le commun des mortels, et généralement combattues comme impies par les autres religions. Ce choix est interdit à la création pour les autres investigateurs (à l'exception des cultes païens).

Dans tous les cas, reportez-vous aux Traditions spirituelles page 253 pour plus de détails sur la création d'un investigateur magicien.



Marchand

Artisan, caravanier, collecteur de taxes, marchand, négociant …

Le marchand parcourt l'ensemble du monde connu pour acheter des marchandises et les revendre au prix le plus haut. C'est une personne débrouillarde, qui sait comment œuvrer pour retourner une situation à son avantage. Son charisme est un atout, il sait se montrer agréable envers ses clients, qui sont assez souvent embobinés par son discours. Même s'il s'en défend, un marchand peut être impliqué dans des affaires douteuses, et peut s'en sortir grâce à sa connaissance des lois en vigueur.

Compétences d'occupation
Baratin, Bureaucratie, Conduite Attelage, Estimation, Imposture, Langues*, Navigation, Négociation, Perspicacité, Savoir-vivre, Sciences humaines* (Comptabilité, Droit, Loi,…), Statut.

Particularités
- Compétence : Dénicher des objets rares
- +10 % à la compétence Négociation
- +1 en INTelligence

Équipement de base
Matériel d'écriture, vêtements de bonne qualité, un couteau, une arme au choix, un objet de belle facture, 1d6 x 5 nomismata.

Niveau de vie
Roturier à Bourgeois



Médecin

Guérisseur, médecin, soigneur…

Le médecin est un professionnel des soins et peut donc guérir ses patients. Cependant, il peut arriver qu'ils les « charcutent » ce qui va en contradiction avec les serments qu'il a prononcés devant ses prédécesseurs (les Serments d'Hippocrate, entre autres). Ils utilisent à peu près tout ce qui leur tombe entre les mains, dont des potions, des bandages, des outils de cautérisation (pas toujours hygiénique), et même d'obscurs remèdes populaires.

Le médecin est arabe ou byzantin, ou a suivi une formation auprès d'un maître qui l'était.

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Empathie, Langues*, Médecine, Métier*, Perspicacité, Premiers Soins, Sciences de la vie*, Survie, Trouver Objet Caché.

Particularités
- Compétence : Réconforter autrui
- +10 % à la compétence Médecine
- 1 point d'Aplomb

Équipement de base
Matériel de médecine (lotions, pommades, onguents, herbes, bandages), vêtements de laine et de lin, couteau, 1d6 x 4 nomismata.

Niveau de vie
Bourgeois à Clergé/Noblesse



Noble

Aristocrate, chevalier, courtisan, prince, seigneur féodal…

Les nobles représentent les membres des classes aisées et riches qui n'ont pas besoin de travailler pour vivre, et ne recherchent pas particulièrement de titre officiel (sauf s'il est héréditaire). Beaucoup vivent dans un luxe ostentatoire et peuvent éventuellement être servis par des esclaves. Certains nobles sont jeunes, des fils ou filles de hauts rangs qui ne peuvent pas accéder à des charges prestigieuses officielles, qui perdent leur temps (et l'argent de leur père) dans des plaisirs incessants et des intrigues douteuses.

Comme ils jouissent de beaucoup de temps libre, il n'est pas difficile pour eux de cultiver charme et élégance.

Compétences d'occupation
Bureaucratie, Contacts & Ressources, Équitation, Jeu*, Sciences humaines (Droit, Loi, Comptabilité, Littérature,…), Savoir-vivre, Statut, et deux compétences au choix, selon les envies et loisirs de l'investigateur.

Particularités
- Compétence : Intimider les inférieurs
- +10 % à la compétence Statut
- +1 en APParence

Équipement de base
Une armure au choix, deux armes au choix, un sac, un cheval, une outre d'eau ou de vin, vêtements de laine et de lin, une couverture, un instrument à feu et amadou, 1d6 x 10 nomismata.

Niveau de vie
Bourgeois
à Haute Noblesse



Roturier

Chasseur, citadin, esclave, fermier, forestier, laboureur, matelot, mineur, pêcheur, serf, serviteur…

Les roturiers sont les gens ordinaires, les fermiers, les bergers, les forestiers, les villageois, qui ont besoin d'être protégés des pillards et des créatures dangereuses qui rôdent dans les campagnes. La grande force des roturiers, c'est leur nombre. Mais il arrive que certains roturiers veuillent devenir eux-mêmes des héros, en allant à la plus proche ville pour chercher aventures et protection.

Compétences d'occupation
Discrétion, Dissimulation, Écouter, Négociation, Métier*, Perspicacité, Se Cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance et trois compétences au choix en fonction de son histoire.

Particularités
- Compétence : Paraître quelconque et banal
- +10 % à la compétence de Métier
- +1 en FORce

Équipement de base
Vêtements de laine et de lin, couteau, un animal de trait, 1d6 x 3 nomismata.

Niveau de vie
Indigent à Roturier



Voyageur

Diplomate, émissaire, espion, explorateur, messager…

Le voyageur est un homme de terrain, qui a un goût prononcé pour l'aventure. Qu'il soit habile diplomate, conseiller d'un puissant seigneur ou encore espion, le voyageur passe le plus de temps possible sur les routes. Riche ou pauvre, il remplit le plus souvent une mission, mais cherche aussi en même temps à découvrir, à parcourir l'ensemble du monde connu. Le plus souvent, mais s'il y a pensé seulement, il dispose de relations en des lieux qu'il a déjà visités.

Compétences d'occupation
Armes blanches*, Athlétisme, Baratin, Corps à Corps*, Langues*, Orientation, Métier*, Premiers Soins, Empathie ou Pister, Sciences humaines*, Se Cacher, Survie, Vigilance, et deux compétences au choix parmi Alphabet*, Bureaucratie, Cartographie, Conduite d'Attelage, Équitation ou Navigation.

Particularités
- Compétence : Parler avec les mains
- +10 % à la compétence Orientation
- +1 en CONstitution

Équipement de base
Vêtements de laine et de lin, une arme au choix, un animal de monte au choix, une carte de sa région natale, 1d6 x 5 nomismata.

Niveau de vie
Indigent à Clergé/Noblesse





Les compétences

Les compétences suivantes ne sont pas disponibles à l'époque de Byzance : Armes à feu, Artillerie, Conduite, Criminalistique, Culture artistique : Cinéma, Corps à corps : arts martiaux, Crédit, Métier : électricité, électronique, Photographie, Piloter, Psychanalyse, Sciences humaines : anthropologie et archéologie, Sciences de la vie : biochimie et paléontologie, Sciences formelles : chimie, Sciences de la vie : Pharmacologie.

Ajouts et modifications de compétences
Les compétences qui suivent présentent les nouvelles compétences et les compétences qui ont été adaptées pour le monde de Byzance.

Connaissance

Connaissance de la terre (00 %) Cette compétence remplace les compétences Sciences de la Terre. Elle regroupe toutes les connaissances qu'un investigateur peut savoir concernant la terre : agriculture, hydrographie, météorologie.

Langue maternelle (EDU x 5 %) et Langues (00 %)
Ces compétences ne permettent que de parler et de comprendre les langues, car la maîtrise de l'écriture est au IXe siècle un privilège énorme. Cela explique pourquoi les compétences Langues (parler) et Alphabet (lire et écrire) sont dissociées.

Sciences humaines* (00 %) Les sciences humaines englobent l'ensemble des sciences qui ont pour objet l'homme dans ses actions, ses organisations, ses rapports, ainsi que l'étude des traces laissées par celui-ci.

Choix possibles : Administration et Économie, Comptabilité, Droit, Folklore local, Héraldique, Histoire, Généalogie, Géographie, Loi, Littérature, Religion.

Sciences formelles* (00%) Les sciences formelles permettent la recherche fondamentale, principalement en explorant de manière déductive un grand nombre de domaines, notamment grâce aux mathématiques. Cependant, certaines sciences sont à un niveau rudimentaire, sans être dénuées de « secrets ».



Choix possibles : Alchimie, Astronomie/Astrologie, Mathématiques, Physique, etc.

• **Alchimie.** Cette compétence permet à l'investigateur de composer et de créer différentes substances parfois hors du commun (comme le feu grégeois) si tant est qu'il ait les outils nécessaires, les ingrédients requis et la recette adéquate. Cette alchimie-là n'a rien de magique, ce sont des manipulations hasardeuses de chimie qui suivent plus des traités ésotériques et imperméables que la science.

• **Astronomie/Astrologie.** La science qui étudie la position, les mouvements ainsi que la structure et l'évolution des corps célestes, et qui interprète les phénomènes célestes, pour prédire des événements humains, collectifs ou individuels (les thèmes astraux).

• **Mathématiques.** Cette compétence englobe à la fois la philosophie des mathématiques et la capacité à effectuer des opérations mathématiques.

• **Physique.** La science qui représente l'étude de la constitution et la propriété des produits physiques (minéraux, gaz, liquides …) ainsi que leurs interactions et leurs applications. Par exemple, un investigateur byzantin pourrait être amené à apprendre les secrets de fabrication du feu grégeois (voir page 52), et à l'utiliser pour l'intérêt collectif.

Sciences de la vie* (00 %) Les sciences de la vie regroupent tout ce qui touche au vivant, que ce soit la botanique, la réalisation de potions ou la zoologie. Cette compétence représente les connaissances dans ces domaines, qui restent toutefois assez rudimentaires.

Choix possibles : Anatomie, Herboristerie, Remèdes & Poisons, Zoologie.

• **Remèdes & Poisons.** Cette compétence remplace Pharmacologie. Cette compétence permet d'identifier, d'administrer des infusions, des potions, des antidotes et des hallucinogènes. La préparation d'un remède prend un à trois jours. Préparer du poison pour une arme prend un jour en utilisant du venin animal et jusqu'à deux semaines en utilisant les agents infectieux. Attention ! Un échec critique en concoctant une infusion ou un antidote peut produire un poison.

Savoir-faire

Alphabet* (00 %) Cette compétence permet de lire et écrire dans un certain alphabet les langues connues. Les choix possibles en terme d'alphabet sont l'arabe, l'arménien, le démotique, le latin, le grec, etc.

Cartographie (00 %) Cette compétence permet de réaliser ou de recopier des cartes.

Décryptage (00 %) Cette compétence permet d'encoder ou de décoder un message crypté. Le Gardien peut imposer, selon la complexité du message crypté, un malus ou un bonus à la compétence.

Dressage (10%) Cette compétence représente l'aptitude d'une personne à enseigner à un

Règle optionnelle : alphabets

Quand à la création un investigateur a au moins 15 en EDU, il sait lire et écrire sa propre langue (ce qui se représente par la compétence Alphabet d'Origine égale à EDU x 5). Lorsqu'il a 18 ou plus en EDU, il peut connaître un second alphabet (s'il parle une autre langue), avec un pourcentage de base d'EDU x 2.

Les compétences par catégories

Connaissance		Sensorielle		Action	
Bureaucratie	10 %	Bibliothèque	00 %	Armes blanches *	20 %
Connaissance de la terre	00 %	Discrétion	10 %	Armes à distance*	DEX %
Culture Artistique*	10 %	Dissimulation	15 %	Armes exotiques*	00 %
Langue Maternelle	EDUx5 %	Écouter	25 %	Athlétisme	15 %
Langues*	00 %	Empathie	05 %	Commandement	10 %
Mythe de Cthulhu	00 %	Orientation	10 %	Conduite attelage	10 %
Sciences de la vie*	00 %	Pister	10 %	Corps à Corps*	DEX x2 %
Sciences formelles*	00 %	Se Cacher	10 %	Engins de siège	00 %
Sciences humaines*	00 %	Trouver Objet Caché	25 %	Équitation	05 %
Sciences occultes	00 %	Vigilance	25 %	Navigation*	00 %

Savoir-faire		Influence	
Alphabet*	00 %	Baratin	05 %
Cartographie	00 %	Contacts & Ressources	10 %
Décryptage	00 %	Imposture	00 %
Dressage	10 %	Interroger	10 %
Lire sur les lèvres	00 %	Jeu*	10 %
Médecine	00 %	Négociation	05 %
Métier*	00 %	Perspicacité	INTx2 %
Pratique Artistique*	05 %	Persuasion	15 %
Premiers Soins	30 %	Savoir-vivre	EDUx2 %
Réparer/Concevoir	10 %	Séduction	10 %
Survie	00 %	Statut	10 %

* : indique les compétences spécialisées, nécessitant le domaine précis de la compétence

animal domestique quelques tours simples. Le temps de dressage, à déterminer par le Gardien, dépend de l'animal et de l'action pour laquelle il est entraîné.

Lire sur les lèvres (00 %) Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à comprendre ce que disent les gens en observant le mouvement de leurs lèvres. Il doit bien entendu comprendre la langue parlée.

Médecine (05 %) La science médicale est une science précieuse qui apparaît bien rudimentaire selon les normes d'aujourd'hui. Elle permet cependant d'établir un diagnostic, de soigner les maladies les plus courantes, de nettoyer les blessures, de cautériser et de suturer des blessures, de réduire une fracture, de soigner les infections et d'accompagner un accouchement. Cette science est l'apanage des médecins arabes et byzantins, bien qu'elle ait pu être enseignée à certains étrangers.

Les autres « dits » médecins (c'est-à-dire ceux qui n'ont pas choisi l'occupation Médecin mais ont pris la compétence Médecine parmi les compétences d'intérêt général), se basent sur des livres profanes datant de l'Antiquité et sur leur propre expérience, parfois biaisée. Dans tous les cas, la méconnaissance d'une véritable médecine au sens moderne du terme entraîne en cas d'échec ou de maladresse une détérioration de l'état du patient.

Niveau de réussite ou d'échec	Effet
Réussite normale	+1D3 Points de Vie / semaine
Réussite spéciale ou critique	+2D3 Points de Vie / semaine
Échec	Perte de 1 point de vie
Maladresse	Perte de 1d3 points de vie + hémorragie

En cas de risque d'infection (c'est-à-dire sur toute blessure non traitée dans un délai raisonnable), l'investigateur doit effectuer un test en opposition Constitution contre la virulence de l'infection (voir le chapitre Gérer les afflictions du livre de base). Il est à espérer que l'investigateur puisse trouver un « bon » médecin avant l'issue fatale !

Compétences connexes : Sciences de la vie : Herboristerie, Remèdes & Poisons, Premiers Soins, etc.

Métier (00 %) Cette compétence regroupe l'ensemble des domaines techniques pour lequel il est nécessaire d'avoir suivi une formation pratique auprès d'un professeur ou d'un mentor. Cette compétence peut représenter le métier de l'investigateur, ou un domaine connexe à celui-ci.

Choix possibles : Aubergiste, Barbier, Boucher, Calligraphe, Céramiste, Écrivain public, Embaumeur, Fabricant de bougies, Fabricant de flèches, Fabricant de voiles, Fermier, Fileur, Forgeron, Fourreur, Jardinier, Joaillier, Masseur, Meunier, Papetier, Pêcheur, Potier, Régisseur, Tailleur, Teinturier, Tonnelier, Verrier, Vigneron, etc.

Réparer/Concevoir (10%) Cette compétence remplace la compétence Bricolage. Tout investigateur peut réparer ou concevoir des machines rudimentaires, des bateaux et ainsi de suite. Avec Concevoir, un investigateur peut créer des trappes et d'autres pièges sophistiqués pour capturer des animaux ou des hommes. Des outils et des matériaux spéciaux peuvent être nécessaires.

Sensorielle

Bibliothèque (15 %) Accessible pour les lettrés uniquement. Cette compétence permet d'effectuer des recherches d'information dans des livres, qui sont en réalité des parchemins. Il faut d'une part savoir ce que l'on recherche, et d'autre part que l'information soit disponible. En cas d'indisponibilité (rayonnage surveillé, livre emprunté, etc.) il sera néanmoins possible d'en apprendre l'existence.

Empathie (05 %) Cette compétence est l'équivalent de Psychologie.

Orientation (10 %) Cette compétence permet bien évidemment de s'orienter, que ce soit en mer ou sur terre. Selon les peuples, cette science de l'orientation repose sur une observation géographique : vents, courants marins, points de repère, ou sur l'observation des astres, ou encore l'utilisation d'astrolabes et d'octants qui permettent de déterminer un cap.

Influence

Séduction (10 %) Cette compétence permet à un investigateur de se présenter à son avantage, en mettant en avant ses charmes physiques, intellectuels ou artistiques. Un test réussi permet de s'attirer tous les regards. L'objectif visé est de plaire physiquement, sexuellement ou intellectuellement à une personne ou à une organisation ciblée.

Statut (10 %) remplace le Crédit. C'est un indicateur de réputation personnelle. Il comprend des contacts et la capacité à impressionner autrui. Dans certaines situations, il peut épauler ou remplacer les tests de Baratin et de Persuasion. Cette compétence peut être modifiée positivement ou négativement selon les événements du

jeu ayant un impact sur l'image publique de l'investigateur.

Action

Commandement (10 %) Commandement permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, à veiller aux détails d'intendance. Elle ne fonctionne que sur les personnages non-joueurs. Grâce à elle, les investigateurs seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs hommes. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons…

Conduite Attelage (10 %) Cette compétence permet de conduire des attelages. L'investigateur doit savoir utiliser un animal de monte (compétence Équitation) pour pouvoir le diriger efficacement.

Degré de maîtrise :

- **un amateur** saura conduire un attelage dans des conditions normales (routes droites, animaux non effrayés, etc.).

- **un professionnel** saura conduire efficacement son attelage sans mettre lui et ses passagers en situation de danger.

- **un expert** saura réagir rapidement en cas de coup dur (virage à angle droit, obstacle imprévu, vitesse élevée, etc.).

Compétences connexes : Équitation, Vigilance.

Équitation (05 %) Cette compétence permet de chevaucher et de diriger tous les animaux de monte : chevaux, chameaux, mules, etc.

Navigation* (00 %) Cette compétence permet de manœuvrer et de diriger convenablement un navire. Elle englobe la connaissance de la mer et de ses caprices.

Choix possibles : barque, dromon, voilier, etc.

Compétences connexes : Météorologie, Survie, Orientation, Connaissance de la terre.

La Santé Mentale

Lorsque je me rends dans les quartiers moins favorisés de notre capitale, j'observe les comportements étranges de mes contemporains. Je vois des personnes de peu d'esprit, vêtues de hardes, et je me prends à me demander ce qui a pu leur arriver. Ils n'ont pas été favorisés par la naissance, certes, mais ils ne me semblent pas qu'ils aient la volonté de s'en sortir, à l'inverse des brigands, pourtant aussi mal lotis. C'est comme ci, pour ces fous, que le futur était écrit, et que nul ne pourra les sortir de cette folie, et qu'ils attendent simplement leur mort, s'ils ne cherchent pas à la provoquer.

Andronikos Skylitzès,
Réflexions sociales, IXe siècle

En 870, la psychanalyse n'existe pas, et il n'y a aucun asile d'aliénés. Dans chaque ville, dans chaque village il y a des idiots auxquels sont confiées des tâches simples en échange de gîte et de nourriture. Les déments sont souvent considérés comme possédés et donc susceptibles de subir un exorcisme. Les fous ne sont généralement pas responsables des dégâts qu'ils peuvent causer. La plupart de ceux qui souffrent d'une maladie mentale le sont depuis un très jeune âge, et ils devront composer avec la folie durant leur vie entière.

S'ils ne sont pas confiés aux bons soins d'un monastère ou à leur domicile, les investigateurs déments deviennent des épaves errantes. Sans traitement moderne, ceux frappés d'une folie à durée indéterminée peuvent seulement s'en remettre à des soins privés à domicile ou dans un monastère, à l'abri de complications supplémentaires. Un Gardien indulgent peut s'il le désire, considérer qu'un prêtre bienveillant équivaut à un psychanalyste (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* pour plus de détails sur les bénéfices et les risques).

Le combat

Comme les deux armées gardaient leurs rangs; et se tenaient en repos, un jeune Perse s'avança à cheval, et demanda s'il y avait quelqu'un qui voulût se battre contre lui, seul à seul. Personne n'osait courir ce hasard. Il n'y eut qu'un domestique de Buzez nommé André, qui s'y offrit. Il n'avait jamais fait le métier de soldat, mais il avait été maître des athlètes dans Constantinople (…). Il n'y eut dis-je, que celui-là qui fut assez hardi pour accepter le défi, sans que son maître, ni aucun autre le lui commandât. Il courut donc droit au Barbare, avant qu'il eût seulement songé à ce qu'il avait à faire, lui donna un coup de javelot dans l'estomac, dont il tomba de cheval, le coucha ensuite par terre, et lui coupa la tête comme à une victime.

Procope de Césarée,
Histoire de la guerre contre les Perses, VIe siècle

La vie des investigateurs ne se borne pas qu'à collecter des indices et à interroger des témoins. Dans leurs aventures, les investigateurs croiseront fréquemment la route d'assassins sans scrupule, de guerriers redoutables, d'adorateurs fanatiques, voire de créatures surnaturelles assoiffées de sang.

Les armes

Les armes blanches, contondantes, d'estoc et de taille				
Armes	**Mod.**	**Dégâts**	**Compétence à utiliser**	**Prix (en nomismata)**
Bâton	0	1D6+impact	Arme de mêlée	0,5
Cimeterre	-5	1D8+impact	Arme de mêlée	6
Dague	0	1D4+1+impact	Arme de mêlée	1
Épée à deux mains	-20	1D10+impact	Arme de mêlée	10
Épée courte	-5	1D6+impact	Arme de mêlée	4
Épée Franque	-10	1D8+1+impact	Arme de mêlée	5
Épée longue*	-10	1D8+impact	Arme de mêlée	7
Épieu	-5	1D6+impact	Lance	4
Faucille	-10	1D6+1+impact	Arme de mêlée	3
Fouet**	-15	1D4+1+impact	Fouet	4
Glaive	-5	1D6+1+impact	Arme de mêlée	5
Gourdin/Massue	0	1D6+impact	Arme de mêlée	2
Gros bâton*	-10	1D8+impact	Arme de mêlée	1
Hache	-5	1D6+1+impact	Arme de mêlée	10
Hache de bataille*	-20	2D6+impact	Arme de mêlée	10
Hallebarde	-20	2D8+impact	Lance	8
Javelot	-20	1D8+1	Lance	5
Khopesh	-5	1D8+impact	Arme de mêlée	7
Lance	-20	1D8+1	Lance	3
Marteau de guerre	-10	1D8+1+impact	Arme de mêlée	10
Masse	-5	1D6+impact	Arme de mêlée	0,5
Pilum	-20	1D8+impact	Arme de mêlée	5
Rapière	-5	1D6+1+impact	Arme de mêlée	3
Trident	-20	1D10+2	Lance	15

Les armes de jets			
Armes	**Dégâts**	**Portée**	**Prix (en nomismata)**
Arbalète légère* (rare)	1D6+2	Proche	9
Arbalète lourde* (très rare)	1D8+2	Proche	15
Arc court	1D6	Proche	4
Arc long	1D8	Loin	8
Fronde	1D4+impact	Courte	6
Couteau de lancer	1D4+impact	Courte	1
Francisque (hache de lancer)	1D6+impact	Courte	5

Les armes improvisées		
Armes	**Dégâts**	**Compétence à utiliser**
Couteau	1D3+impact	Arme improvisée
Fléau*#	1D6+1+impact	Athlétisme
Grappin**	1D4+impact	Arme improvisée
Pierre lancée	1D3+impact	Athlétisme
Rame	1D3+1+impact	Arme improvisée
Statuette en bronze	1D6+impact	Arme improvisée
Torche	1D4+1D3 de brûlure	Arme improvisée

** Arme à deux mains* *** Peut entraver ou saisir* *# Considérée comme une arme contondante*

Liste des armures et protections

Type	Protection	Gêne	Prix (en nomismata)
Armure en cuir souple	1	-	8
Armure d'écaille	4	-10 %	50
Armure de cuir bouilli	2	-5 %	15
Bouclier en bois	1	-5 %	4
Bouclier en métal	1	-5 %	8
Cote de mailles	4	-15 %	60
Veste en cuir	1	-	3

Attention cependant ! Il est d'usage dans les jeux de rôle médiévaux fantastiques de récupérer l'équipement sur ses adversaires, pour se vêtir d'une armure que l'on ne possède pas, pour avoir une arme de meilleure qualité, ou de revendre ces objets de récupération auprès d'un marchand peu regardant. S'il est toujours possible – éventuellement - de faire œuvre de récupération (mais à condition qu'il n'y ait pas de témoins), la revente est quelque chose qui ne se pratique pas ou très peu, et qui est généralement très mal vue par les autorités. Dépouiller les cadavres peut être considéré par certains comme un péché pour l'Église.

Les combats sont le plus souvent des mêlées informes où chacun tente de sauver sa peau et de se débarrasser de son adversaire avant que celui-ci ne le fasse. Au cours d'un round de combat, chaque investigateur a le droit à deux actions (une par phase). Entre autres choses, il peut attaquer, se défendre, se déplacer, effectuer une action gratuite ou faire autre chose. La gestion des combats est amplement détaillée dans le livre de base de *L'Appel de Cthulhu.*

Les engins

Les engins de siège sont des constructions encombrantes et il peut prendre quelques dizaines de secondes à une heure pour en réaligner un. Par conséquent les engins de siège peuvent seulement toucher des objets dans leur ligne de vue.

Il est peu probable que ces engins de siège deviennent la propriété d'un investigateur, car elles sont plutôt réservées aux chefs de guerre.

Les servants des engins de guerre peuvent tenter de toucher une cible jusqu'à la portée de base sans malus, et avec un malus de 20 % par tranche de 50 mètres au-dessus de la portée de base.

Les engins suivants sont présentés avec leurs caractéristiques. Les autres engins de siège, comme les catapultes et les trébuchets à traction (uniquement accessibles pour les Byzantins) sont si destructeurs qu'une description numérique serait superflue.

La baliste et le scorpion tirent des projectiles selon une trajectoire plus ou moins droite, comme une arbalète, ils nécessitent assez peu de personnes pour être manipulés et se rechargent relativement rapidement par rapport aux autres armes de siège.

Le trébuchet à traction et la catapulte lancent des projectiles selon une trajectoire en cloche. Pour ces derniers, la portée est d'environ 200 mètres, les projectiles font dans les 100 kilos. La cadence de tir est d'environ 1 à 2 tirs par heure, et pour être manœuvrée, il faut de 30 à 60 personnes.

Le bélier est sûrement l'engin de siège le plus ancien, et qui est utilisé pour enfoncer les portes voire les murs des fortifications. Il faut environ une dizaine de personnes pour le manœuvrer. Les défenseurs contrecarrent en général l'action des béliers en tentant d'y mettre le feu ou en jetant des obstacles devant lui.



Engin de siège	Dommages	Portée de base	Portée maximale	Temps de chargement	Servants
Baliste	3d8	150	500	2 minutes	3
Onagre (catapulte mobile)	2d8	30	50	3 rounds	2
Scorpion	2d6+4	100	400	6 rounds	1

La conviction

Combien j'étais ému ! Que de larmes s'échappaient de mes yeux, lorsque j'entendais retentir dans votre église le chœur mélodieux des hymnes et des cantiques qu'elle élève sans cesse vers vous ! Tandis que ces célestes paroles pénétraient dans mes oreilles, votre vérité entrait par elles doucement dans mon cœur; l'ardeur de ma piété semblait en devenir plus vive; mes larmes coulaient toujours, et j'éprouvais du plaisir à les répandre.Confessions, livre 9, Saint Augustin, IVe siècle

Procope de Césarée, *Histoire Secrète de Justinien,* Chapitre XXII

Conviction & Ferveur

La Conviction et la Ferveur sont deux éléments introduits par ce supplément ayant pour but de gérer la spiritualité d'un investigateur, ce qui revêt une importance majeure dans le cadre de jeu décrit ici.

La Conviction

La Conviction est, tout comme la Santé Mentale, une valeur qui variera au gré des scénarios. Elle représente la sincérité d'un investigateur vis-à-vis de ses croyances (définies par son score de FOI). Plus il est important, plus il est convaincu de la véracité et du bien fondé de ses croyances et plus il est convaincu de la force de cette foi. Plus il est bas, plus l'investigateur doute de sa foi, plus le saint dogme se fait simple coutume.

Comme la SAN, il y a trois notations de la Conviction :

La COV initiale : c'est le niveau à la création de l'investigateur. À ce niveau de COV, l'investigateur est sincère vis-à-vis de ses croyances, qu'il les considère comme de simples traditions de son peuple ou comme une vérité transcendantale. Ce score n'est pas figé, il pourra varier avec la FOI de l'investigateur, illustrant la progression de sa piété.

La COV actuelle : celle-ci varie souvent, diminuant ou augmentant au gré des découvertes, expériences et péchés de l'investigateur. Elle est indiquée sur la fiche de l'investigateur par le chiffre entouré dans la case dédiée à la Conviction.

La COV maximale : c'est le niveau que l'investigateur ne peut dépasser. À chaque fois que la compétence Mythe de Cthulhu augmente ce score diminuera d'autant.

Mais contrairement à la SAN la COV n'est pas une valeur relative : un investigateur avec une COV plus élevée croit à plus de chose qu'un autre avec une COV plus basse, et surtout il y croit plus fermement.

Ainsi un investigateur avec un haut score de COV (plus de 85, par exemple) sera considéré comme un saint homme, et appliquera à la lettre les dogmes et principes de son culte. De son point de vue, les mythes et préceptes sont vrais, sont les réponses à toute question et ne sauraient être remis en cause. Il peut même aller jusqu'au fanatisme.

Tandis qu'un autre investigateur avec un score bas (moins de 30) sera très irrespectueux de ses croyances, pouvant être impie, aller jusqu'à les renier ou tout du moins ne pas les considérer comme une vérité mais, par exemple, comme une simple ligne de conduite ou une quelconque philosophie. Un tel investigateur sera plus enclin à lire entre les lignes et à interpréter de façon personnelle les mythes et les dogmes, voire à totalement les rejeter ou les haïr.

Le niveau de ferveur ou d'hérésie d'un investigateur se quantifiera par son score de COV mais, aussi, par l'obtention de Points de Ferveur, les situations de Doute et, pour les scores les plus faibles, des états de Désillusions (voir page 243). Ainsi, un investigateur sera considéré comme hérétique ou impie quand il aura un score faible de COV ou une Désillusion, et comme un fervent croyant quand il aura un score de COV élevé et/ou des Points de Ferveur.

Conviction et Mythe

La Foi est une arme, un bouclier qui protège le croyant du malin, des démons, des forces du mal, selon sa religion. Avoir une Conviction basse n'a pas qu'un effet sur les croyances de l'investigateur, elle permet aussi aux créatures et déités du Mythe de s'infiltrer dans le monde.

État de Conviction

Score de COV	L'investigateur est...
91 et plus	Il est devenu un saint, respecté par tous et connu à des miles à la ronde.
76 à 90	Très pieux, il a une foi presque inébranlable et les forces du Mal qui parsèment le vaste monde ont peu de prises sur lui.
61 à 75	Il a une foi établie, mais pas imperturbable. L'investigateur est plus pieux que la normale des croyants.
46 à 60	Il est dans la moyenne des membres de son culte, croyant, pratiquant mais pas un grand fervent.
31 à 45	Il est peu croyant, pas encore impie mais les représentants du culte peuvent sûrement lui faire de nombreux reproches.
16 à 30	Il est impie, n'accorde plus beaucoup d'importance à sa religion mais il ne va pas forcément jusqu'à la rejeter ouvertement. L'investigateur a abandonné sa divinité, il est exposé aux forces du Mal.
1 à 15	Il s'oppose totalement aux croyances de son ancien culte. L'investigateur peut même être athée ou agnostique et adopter des attitudes intolérantes, agressives contre ses anciens coreligionnaires. N'ayant plus aucune spiritualité, il est une porte ouverte pour les forces du Mal.

Tandis qu'une Conviction très élevée protège l'investigateur de celles-ci :

L'investigateur est un bouclier contre le Mythe

Un investigateur ayant un score de COV au moins égal à 76 est presque imperméable aux forces du Mythe. Que sa Foi lui voile leur entendement ou qu'elles soient plus faibles en sa présence, il y est moins sujet et elles ont moins d'emprise sur lui.

L'investigateur voit ses pertes de SAN dues au Mythe diminué de 1 (pouvant les réduire à zéro) et il obtient un bonus de +5 % pour résister aux pouvoirs et sortilèges qui en proviennent. Mais dans le même temps, il subit un malus de -20 % aux tests qui pourraient permettre de lui révéler la présence des innommables forces du Mal (tests d'Intuition pour ressentir la présence d'êtres intangibles ou invisibles, tests de Trouver Objet Caché pour déceler des empreintes de créatures, etc.).

Le Mythe s'intéresse à l'investigateur

Un investigateur dont la Conviction est égale à 30 ou moins sera « contacté » par les forces du Mythe : rêves étranges, formes effrayantes dans l'obscurité, silhouettes insaisissables au coin de l'œil sont autant de manifestations possibles de cet état. Le fidèle sera plus réceptif que les autres aux forces du Mythe, que ce soit les pouvoirs surnaturels d'une créature, l'influence d'une déité ou la capacité de déceler sa présence plus facilement que les personnes du commun.

L'investigateur voit ses pertes de SAN dues au Mythe majoré de +1 (sauf en cas de réussite critique sur le test de Santé Mentale). Il a également un malus de -5 % au test pour résister aux pouvoirs et sortilèges du Mythe, mais aussi un bonus de +10 % aux tests qui pourraient révéler la présence de ces forces innommables.

L'investigateur est une porte ouverte sur le Mythe

Un fidèle ayant une Conviction inférieure à 15 sera, lui, en très grand danger. Il devient une porte ouverte sur le Mythe, les rêves ne sont plus étranges mais explicites, il peut être ouvertement contacté par une déité et les forces du Mal sont plus fortes en sa présence.

L'investigateur voit ses pertes de SAN dues au Mythe être majorées de 2 (sauf en cas de réussite critique sur le test de Santé Mentale). Il a également un malus de -10 % pour résister aux pouvoirs et sortilèges du Mythe, et ceux-ci sont plus faciles à lancer en sa présence (coût de -1 point de magie, ou bonus de +10 % au test de lancement du pouvoir/sortilège). Néanmoins, l'investigateur n'est plus du tout aveuglé par ses croyances et est tout à fait capable de voir et de comprendre ce qu'il a sous les yeux. Ainsi, en présence de forces innommables du Mythe, les tests pour les déceler sont majorés de +20 %.

Note : Avoir un faible score de COV a d'autres conséquences, à ce sujet le Gardien ira consulter le chapitre des secrets (page 272) pour de plus amples informations.

Scores extrêmes de Conviction

De plus, à la relation avec le Mythe s'ajoutent les cas des scores de Conviction extrême.

Saint

Ainsi, un Saint homme ayant une COV actuelle de 91 ou plus est un exemple de piété, ses actions journalières confortent les autres fidèles de sa religion dans leurs croyances. Ces derniers obtiennent un bonus de +10 % à leurs tests de Conviction et, s'ils sont magiciens, ce même bonus dans leurs compétences de magie.

Mécréant

Par opposition un impie ou une personne très irrespectueuse agit quotidiennement dans le péché, l'hérésie ou tout du moins dans un état de négation des préceptes de sa religion. Cela affecte de façon négative la Conviction des autres fidèles de sa religion qui sont démoralisés par un tel comportement et voient leur foi bafouée impunément.

Ainsi, en présence d'un mécréant ayant une COV actuelle de 15 ou moins, ils subissent un malus de -10 % en COV et s'ils sont magiciens, ce même malus dans leur compétence de magie.

La Ferveur

La Ferveur, qui est à la Conviction ce que l'Aplomb est à la Santé Mentale, représente la certitude inébranlable, l'adoration aveugle, le fanatisme de l'investigateur. C'est une protection qui empêchera l'investigateur de raisonner et, donc, qui l'empêchera d'interpréter les événements d'une façon contraire à sa foi. S'il a assez de Points de Ferveur, l'investigateur pourra d'ailleurs réussir à se convaincre qu'il agit toujours pour le bien de sa religion, même lorsqu'il commettra un péché.

Mais, si avoir de nombreux Points de Ferveur est un avantage certain, il ne faut pas non plus oublier que cela modifie sensiblement le comportement d'un investigateur. Celui-ci sera de plus en plus intransigeant avec les mauvais croyants, mécréants, infidèles, en somme : tous ceux qui auront une vision de la foi différente de la sienne. Avec un score assez élevé il pourra même faire preuve de violence. Son fanatisme peut aussi le pousser à ignorer les évidences qu'il a sous les yeux.

Ainsi, à chaque fois qu'un investigateur perd de la COV, il faudra retrancher son score de Ferveur de cette perte. Avec comme seule exception l'étude d'ouvrages impies : de telles recherches impliquent que l'on est, de toute façon, prêt à croire ce que l'on va lire et découvrir.

Contrairement à l'Aplomb, les investigateurs ne gagnent pas de Points de Ferveur à la fin d'un scénario mais au cours de celui-ci, en fonction de leurs actions (voir Évolution de la Ferveur page 247).

Sacrifier de la Ferveur

Les Points de Ferveur peuvent être sacrifiés pour produire différents effets qui seront d'une grande aide pour l'investigateur :

- si l'investigateur est capable d'utiliser la tradition spirituelle de son culte, alors certains sorts et les miracles demanderont la dépense d'un ou plusieurs Points de Ferveur.
- lors des périodes de repos, 4 Points de Ferveur peuvent être sacrifiés pour gagner 1 point en FOI (voir Gagner en Foi page 247).
- si l'investigateur est en état de Doute, il peut sacrifier 1 point de ferveur pour dissiper un doute passager ou 2 points pour un doute prolongé.
- dans une situation critique, l'investigateur peut, après une prière, sacrifier un nombre au choix de Points de Ferveur pour recevoir un coup de pouce du destin, une aide de son dieu. Celle-ci n'est jamais visible (cela ne va pas jusqu'à l'intervention divine) et l'investigateur ne saura pas réellement si c'est son dieu ou la chance qui l'a aidé. Cette utilisation des Points de Ferveur ne devrait avoir aucun effet sur les statistiques de l'investigateur, uniquement sur les événements. Le Gardien déterminera l'effet en fonction du nombre de points sacrifiés.

Par exemple : un investigateur mourant pourra prier son dieu et obtenir un sursis en attendant les premiers soins, s'il est perdu dans le désert il pourra trouver une oasis.

Mais attention, sacrifier des Points de Ferveur indique une situation critique où l'investigateur perd en fanatisme et en certitudes. Les événements prouvent que son dieu n'est pas aussi présent, que sa foi n'est pas aussi forte qu'il s'en était persuadé.

En dissipant un doute, l'investigateur a effectivement douté : il sait que sa foi n'est pas aussi forte qu'il le pense. Et s'il effectue une prière du dernier recourt c'est parce qu'il est dans une situation désespérée que son dieu n'a su prévenir.

Signification des Points de Ferveur

Points	L'investigateur...
1	... voit sa foi peu affectée par les événements les moins troublants ou les paroles trompeuses.
2	... commence à faire passer ses enseignements religieux avant son savoir. Il se vexera très facilement si l'on s'en prend à ses croyances.
4	... est difficilement ébranlé par les événements et convaincu par les discours d'autrui (véridique ou non). Il est très véhément au sujet de ses croyances.
6	... n'a aucun remords à faire du mal au nom de ses croyances, n'en doute pour aucune raison.
8 et +	... ne réfléchit plus, ne se pose aucune question lorsqu'il s'agit de sa foi. Il est impitoyable, inébranlable et inflexible.

Conversion

Un fidèle ayant une COV actuelle inférieure à 30 peut choisir de renier sa foi originelle et de se convertir totalement à une autre confession.

Il lui faut pour cela l'accord du Gardien et réunir plusieurs conditions, dans l'ordre :

- être sincère dans son choix
- trouver un Homme de Foi qui accepte de le convertir
- prendre connaissance des préceptes de sa nouvelle religion
- se purifier des péchés commis et prouver sa sincérité (l'Homme de Foi peut exiger une preuve par une tâche sacrée à accomplir)
- effectuer les rites d'adhésion (par exemple, un baptême)

Une fois que toutes ces conditions sont réunies l'Homme de Foi effectue un test de Piété normal ou un test de Prêcher et Faire du prosélytisme très facile (+20%).

En cas de Maladresse
Au choix : l'investigateur peut se convertir et remplacer son score de FOI par 7 ou renoncer à la conversion.
L'Homme de Foi a été maladroit, n'a pas pu trouver les mots justes, et s'est aliéné le nouveau croyant. Les rites et les croyances de la nouvelle foi sont finalement imperméables à ce dernier qui se trouve étranger à ceux-ci.

En cas d'échec
L'investigateur est converti et remplace son score de FOI par 9.
L'Homme de Foi n'a pas été édifiant, effectuant prières et rites machinalement, le nouveau croyant entend les rites, comprend sa nouvelle foi mais n'y adhère pas de tout son cœur.

En cas de réussite
L'investigateur est converti et remplace son score de FOI par 10.
L'Homme de Foi a réussi à transmettre sa foi mais sans plus. Le nouveau croyant adhère aux rites et aux dogmes mais, cependant, il a déjà été déçu une fois et cette nouvelle croyance est un choix réfléchi plutôt qu'une véritable passion de l'âme.

En cas de réussite spéciale
L'investigateur est converti et remplace son score de FOI par 11.
L'Homme de Foi a réussi à toucher l'âme du croyant, celui-ci adhère aveuglément aux rites et aux dogmes de son nouveau culte.

En cas de réussite critique
L'investigateur est converti et remplace son score de FOI par 13.
L'Homme de Foi a su éveiller et illuminer l'âme du croyant, celui-ci est pénétré par sa nouvelle foi, ses dogmes et ses rites.

Les effets d'une conversion sont les suivants : L'investigateur gagne un nouveau score de FOI qui remplace l'ancien, on recalcule alors les valeurs dérivées de la FOI : la Piété, la COV initiale prennent leurs nouvelles valeurs et la COV actuelle du croyant prend la valeur de sa nouvelle COV initiale -5.

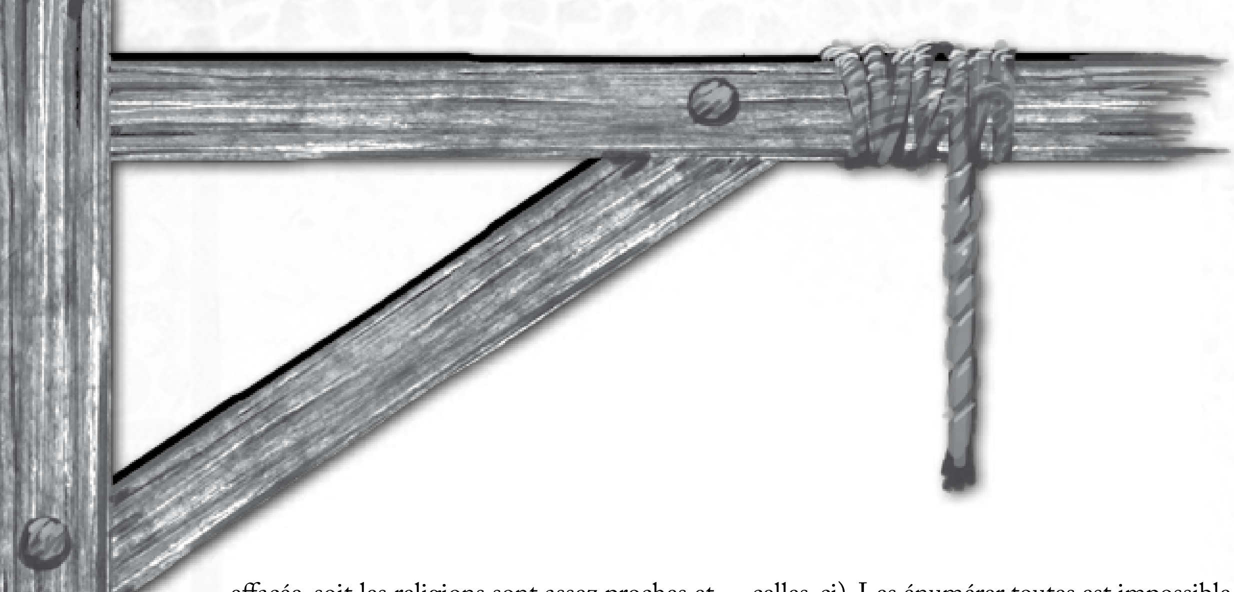
Si l'investigateur avait une ou plusieurs désillusions deux cas peuvent se produire : soit la désillusion n'a aucun rapport avec la nouvelle religion et, dans ce cas-là, elle est simplement

Cas d'un investigateur ayant un haut score de COV voulant se convertir

Il peut arriver qu'un investigateur découvre certaines choses sur sa religion : des secrets spirituels qu'il ne soupçonnait pas ou un clergé vérolé et corrompu jusqu'à la moelle. Il peut aussi entrer en contact avec une religion qui lui est inconnue et se rendre compte de sa justesse.

Ces deux cas, assez exceptionnels, peuvent justifier une conversion (si l'investigateur le désire) alors que sa COV actuelle est supérieure à 30. Le Gardien pourra alors autoriser le changement de confession.

Mais une telle résolution ne se fait pas du jour au lendemain, l'investigateur y réfléchira à deux fois et l'on considérera (s'il est vraiment déterminé) qu'il perdra 1d6 points de COV par jour jusqu'à descendre sous le seuil de 30.



effacée, soit les religions sont assez proches et la désillusion perdure (l'investigateur applique donc la perte de FOI à son nouveau score). Ce dernier cas est tout de même rare, il ne se produira qu'entre les religions du Livre (Judaïsme, Islam, Christianisme) ou entre des cultes polythéistes d'un même panthéon.

Si l'investigateur était magicien, les sortilèges acquis sont irrémédiablement perdus et ses compétences de magie sont simplement supprimées. Il devra tout reprendre de zéro en se les faisant enseigner par un maître (dans le cas où sa FOI le lui permet encore). Quoi que ce dernier cas soit peu probable, un nouveau croyant ne se verra que très rarement confier les secrets des prodiges de son nouveau culte.

Enfin, le Gardien devra garder en mémoire que l'investigateur à, dans tous les cas et sans exception, brisé sa foi, ce qui a toujours de graves conséquences morales et sociales.

Douter de sa foi

La COV évolue au fil des scénarios et de nombreuses situations feront diminuer la COV actuelle d'un investigateur.

Les sources du Doute

Certaines circonstances peuvent ébranler la foi d'un investigateur. Quand cela arrive, ce dernier doit effectuer un test de Conviction de la même façon que l'on joue un test de Santé Mentale. Le Gardien fixe la perte subie en fonction de la situation et du niveau de réussite au test (sauf exceptions indiquées dans Savoirs impies page ci-contre).

Ce type de perte en COV peut subvenir dans de nombreuses circonstances, à chaque fois qu'un événement peut mettre en doute, contredire, affaiblir ou décevoir la foi de l'investigateur (foi en ses croyances ou sincérité envers celles-ci). Les énumérer toutes est impossible, toutefois, voici présentées les occurrences les plus susceptibles de se produire.

Rencontre avec le Mythe

Quand l'investigateur se retrouve confronté à une manifestation du mythe de Cthulhu (par exemple une créature, un songe inspiré par une divinité ou un sortilège aux effets particulièrement visibles) assez forte et explicite pour provoquer une perte de SAN, il y a de grandes chances pour qu'elle contredise ses croyances, ses mythes ou le paradigme que son dogme a défini. Dans ce cas un test de Conviction réussi signifiera que l'investigateur a tout de même trouvé une place pour la manifestation du Mythe dans sa vision des choses, il l'assimilera en général aux forces du Mal décrites dans sa religion (démon, efrit, servant d'Ahriman, sorcellerie ou autre mauvais esprit et rituel impie). En cas d'échec, en revanche, l'investigateur comprendra que ce qu'il a en face de lui contredit ouvertement sa religion, que celle-ci n'a pas de référence à ce qui se produit et il commencera peut-être à douter de sa foi. Il est alors conseillé d'appliquer la même perte en COV que celle de SAN (comme indiqué dans la description de la créature). Cette perte peut se trouver augmentée si la manifestation du Mythe comporte la profanation d'un lieu sacré :

- +1 : petit lieu de culte ou d'une importance secondaire (chapelle, église de campagne, petit monastère, synagogue)
- +2 : lieu de culte important ou de grande taille (basilique, cathédrale, grande mosquée, temple renfermant une relique, abbaye de grande taille)
- +3 : lieu d'une importance fondamentale pour le culte (La tombe du prophète à La Mecque, la Basilique Saint-Jean-de-Latran à Rome ou le mur des Lamentations à Jérusalem, par exemple)

Être témoin du péché

L'investigateur peut être témoin de péchés importants ou marquants pour qu'il en perde foi, ne serait-ce que légèrement. Cela se produit par exemple quand il se rend compte qu'un grand nombre de pratiquants de son culte ne sont pas de bons croyants mais de vils pécheurs. Sa Conviction sera alors heurtée par le fait que son dieu (ou ses dieux) laisse(nt) de telles ignominies être commises sans qu'une juste punition ne soit proclamée. Dans ce cas un test de Conviction réussi pourra rappeler au fidèle que les pécheurs seront punis après leurs morts ou que les voies de son dieu sont impénétrables, que la justice divine n'est pas toujours visible (en effet, qui peut dire quel mal ronge le corps d'un homme de l'intérieur ?). Un test raté le laissera dépité et meurtri par tant d'impiété.

Une autre possibilité survient lorsque l'investigateur se rend compte qu'un membre supérieur ou important de son culte commet un grave péché. Dans ce cas, il se mettra à douter de lui-même. Comment peut-il, lui, suivre les voies de son dieu alors qu'une éminence n'en est pas capable ? Un test de Conviction réussi rassurera l'investigateur, lui rappelant que sa piété ne dépend que de lui et de la force de sa conviction. Tandis qu'un échec le confortera dans l'idée qu'il est lui aussi capable de telles impiétés.

Perte usuelle : 0/1d6 points de COV

La puissance des infidèles

L'investigateur peut assister à une démonstration de puissance de la part d'un pratiquant d'un autre culte, ce qui peut affirmer la supériorité ou même l'existence du dieu de l'infidèle.

Ainsi, lorsqu'un homme de foi d'une autre religion lance un sortilège aux effets impressionnants, clairement interprétables comme une action divine (généralement un sortilège de la troisième voie ou un miracle, voir les traditions spirituelles page 253), cela montre à l'investigateur la puissance de ces infidèles.

Un test de Conviction réussi lui permettra de considérer ce à quoi il assiste comme une manifestation de pure sorcellerie, d'une diablerie, en bref, de l'influence du Malin. Car il est connu que cette dernière est impressionnante et, parfois, semble plus puissante que la voie pure et juste. Mais ce n'est pas pour autant que l'investigateur s'en prendra obligatoirement, tel un fanatique, à l'Homme de Foi : il peut très bien considérer que celui-ci a été abusé par le Mal et tenter de l'aider. Un test raté, au contraire, persuadera au moins momentanément l'investigateur que sa religion et son dieu ne sont pas suprêmes (voire, dans le cas des religions du livre, pourront le faire douter de l'unicité de Dieu).

En ce qui concerne les fidèles polythéistes, ils sont déjà convaincus de l'existence de multiples dieux et ne sont pas affectés par cette situation à moins d'être témoins d'un véritable miracle.

Perte usuelle : 1/1d4 point de COV

La profanation

Il peut arriver, malheureusement, qu'un investigateur soit témoin de la profanation d'un lieu sacré (comme lors d'une attaque de Vikings sur une abbaye). Dans ce cas-là, l'investigateur sera doublement mis en doute : dans sa foi en son dieu (comment ne peut-il pas défendre l'un de ses sanctuaires ?) et dans sa foi en lui-même (comment a-t-il pu laisser faire cela ?). Alors, un test de Conviction réussi permet à l'investigateur de se persuader que son dieu vient de lui soumettre une épreuve, qu'il lui donne une leçon d'humilité, que ce lieu ne lui convenait pas ou toute autre raison qui justifierait une destruction à dessein par la divinité. En cas d'échec au test, le fidèle sera intimement persuadé de son échec personnel, de la faiblesse de son dieu et/ou du désintérêt de celui-ci pour ses servants.

Perte usuelle : 2/1d6 points de COV

Les savoirs impies

Que l'investigateur consulte un ouvrage du Mythe, des rouleaux racontant les secrets du monde ou un ouvrage scientifique, il y a de grandes chances pour que le contenu de ceux-ci contredise les mythes de sa religion. Le test de Conviction servira alors à déterminer si l'investigateur fait plus confiance à ses croyances ou à l'ouvrage. Un test de Conviction réussi indique que l'investigateur rejette (au moins partiellement) les informations qu'il vient de consulter et les considère comme des mensonges, balivernes ou hérésies. Un échec au test, signifie au contraire qu'il a adhéré au contenu de l'ouvrage et que sa foi en est ébranlée.

En ce qui concerne les ouvrages du mythe ou occultes, la perte de COV sera égale à celle de SAN.

Pour ce qui est des traités scientifiques ou des révélations de secrets, la perte est à fixer par le Gardien en fonction de l'importance des informations. Aussi, dans ces deux derniers cas, l'investigateur peut bénéficier d'un malus ou d'un bonus sur son test de Conviction selon si l'ouvrage lui est hermétique ou alors très compréhensible. Un ouvrage scientifique, datant d'une civilisation perdue et décrivant

Option

En fonction de ce qu'a autorisé le Gardien à la création, les options suivantes peuvent être disponibles.

Si le Gardien a choisi d'autoriser les joueurs à fixer leur score de FOI librement, le joueur peut-être autorisé à le fixer à nouveau avec un maximum de 18 - potentiels effets de désillusions.

Si le Gardien a autorisé les joueurs à sacrifier du POU pour augmenter leur FOI à la création cette action peut se répéter ici.

la création de l'univers sera incompréhensible pour un Chrétien et le test est très facile (+20%). Au contraire, un rouleau prouvant à ce même prêtre l'existence des dieux païens demandera un test difficile (-20%).

Perte usuelle : 1/1d8 points de COV

NOTE : Consulter un savoir impie peut constituer un péché en soit, ce qui impliquerait normalement une nouvelle perte (voir Péchés commis) de COV. Pour plus de simplicité celle-ci ne sera pas prise en compte, on ne considérera que la Foi mise à l'épreuve. Toutefois le Gardien est libre d'appliquer une pénalité sur le test de Conviction si la lecture est bel et bien considérée comme un péché.

Péchés commis

L'investigateur peut aussi être le responsable de sa propre chute : quand il commet un péché, il s'expose à des pertes fixes de Conviction. C'est là le moyen le plus facile de perdre de la COV et les joueurs devront surveiller leur comportement, surtout si leur investigateur a une Conviction élevée.

Les péchés

La religion que pratique un investigateur définit un certain nombre de lois, un code de conduite, des obligations et des interdits à respecter. Les enfreindre conduit au Péché, à l'Hybris, à la Faute, quel que soit le nom qu'on lui donne.

Les fautes varient d'une religion à l'autre (voir de la nature du péché page 247) et, si les péchés qu'un fidèle peut commettre sont nombreux, ils ne sont pas tous aussi graves. On utilisera ici l'échelle suivante : Péché véniel, Péché grave et Péché capital. Ce vocabulaire chrétien sera utilisé dans ce manuel mais, en jeu, d'autres religions utiliseront leurs propres termes ou parleront de « faute ».

Péché véniel
Ces péchés sont de moindre gravité car ils consistent généralement à enfreindre des préceptes secondaires du culte : un interdit mineur ou une recommandation non respectée. On peut aussi mettre dans cette catégorie les péchés (parfois de nature plus grave) qui sont commis par ignorance, de façon involontaire ou par obligation. De manière générale ce sont les fautes que la vie de tous les jours pousse à commettre. Par exemple : ne pas aller à la messe (ou à la prière) parce que la jument met bas ou devoir effectuer une réparation urgente le jour du Shabbat.

Péché grave
Ce sont des péchés commis à dessein, et non pas par inadvertance ou par ignorance. Ils consistent à ne pas suivre une doctrine importante du culte, à violer un interdit majeur ou à commettre un péché moins grave par pur esprit de malice et de défiance. Si elles ne sont pas aussi courantes que les précédentes, ces fautes sont tout de même simples à commettre : elles sont la voie de la facilité ou de la tentation. Par exemple : ne pas sacrifier aux dieux lors de circonstances ordinaires et garder l'animal pour soi, manger du porc alors qu'on peut l'éviter, tuer un comploteur contre le pouvoir en place.

Péché capital
Ce sont les péchés qui font insulte au dieu, à la religion, qui la bafoue ouvertement. Il s'agit de ne pas suivre une doctrine fondamentale, primordiale : faire une action taboue, ne pas effectuer une obligation essentielle, transgresser un interdit capital. Par exemple : tuer un homme d'église, commettre un acte d'hybris en torturant un prisonnier de guerre, enfreindre le second Commandement, avoir une relation incestueuse, remettre en cause l'existence de Dieu. Ces péchés sont presque impardonnables et peuvent entraîner la mise à mort du pécheur ou la vengeance divine (la première étant souvent assimilée à la seconde).

Commettre un péché

Quand un investigateur commet ce qui est un péché selon sa religion, cela peut avoir un effet négatif sur sa Conviction, pour deux raisons :

Premièrement, on pourra considérer, arbitrairement, qu'un fidèle commettant tel ou tel péché n'est pas aussi croyant que sa Conviction l'indique.

Deuxièmement, le remords et la culpabilité peuvent envahir le croyant, il en vient à douter de lui-même : s'il a pu commettre ce péché, c'est que sa foi n'est pas aussi forte qu'il le pensait.

Mais les investigateurs ne savent pas obligatoirement qu'ils viennent de commettre un péché. Peut-être ne sont-ils pas assez instruits dans la doctrine de leur religion pour s'en rendre compte ou, pire, peut-être ne croient-ils pas à telle ou telle partie du dogme. Cela dépend de leur score de FOI et de Piété.

Ainsi, lorsqu'un investigateur commet un péché, il doit en premier lieu effectuer un test de Piété. Si ce test est un échec, l'investigateur ne sait pas (ou ne croit pas) avoir commis un péché et aucune conséquence n'en résulte. Si le test est une réussite, alors l'investigateur est pleinement conscient de sa faute et il perd un montant de Conviction égale à 1/10ème de sa COV actuelle.

Le joueur prendra alors soin de noter sur sa fiche d'investigateur, dans la partie historique des péchés, le nombre de points de Conviction qu'il a perdu et le péché commis.

Certains péchés sont évidents, tandis que d'autres très abstraits et flous (un servant d'Apollon saura toujours que détruire un livre est un péché très grave, quel que soit son score de FOI, par exemple). Le Gardien a donc toute latitude pour moduler ce test de Piété d'un bonus ou malus de circonstance (de -20 % à +20%).

De même, les péchés capitaux d'une religion sont toujours connus par ses fidèles. Le test de Piété est donc considéré comme automatiquement réussi lorsqu'un investigateur en commet un.

Enfin, si un investigateur commet plusieurs fois le même péché, le Gardien peut décider qu'il n'est pas nécessaire de tester à nouveau sa Piété si elle n'a pas changé depuis.

La pénitence

Après avoir commis un péché, l'investigateur peut décider d'entrer en pénitence. Cela prend la forme d'un rituel dépendant de sa religion : confession ou eucharistie pour les Chrétiens, prière, rituel de purification et bonnes actions pour les Musulmans par exemple. L'investigateur devra être sincère dans sa démarche pour que ses péchés soient véritablement pardonnés. Ce rituel et ses effets dépendent de la gravité du péché commis :



Péché véniel
L'investigateur récupère la totalité des Points de COV perdus
Le plus simple rituel suffit en général à pardonner ces péchés.

Péché grave
L'investigateur récupère 50 % des Points de COV perdus (arrondis à l'inférieur)
Être pardonné de ces péchés est plus difficile, le rituel ne suffit plus à lui seul et il faudra réparer ses fautes.

Péché capital
L'investigateur récupère 50 % des Points de COV perdus (arrondis à l'inférieur)
Obtenir le pardon pour ce genre de péchés est très difficile. Il faudra effectuer le rituel de pénitence, réparer sa faute et, surtout, la compenser en effectuant une tâche qui soit un réel accomplissement pour le culte ou sa divinité, qui les aide profondément.

Il est possible d'accomplir toutes ses actions sans être sincère, auquel cas l'investigateur ne récupère pas de Point de Conviction mais est, tout de même, absout aux yeux de ses pairs. Aussi, commettre à nouveau le même péché, tôt après avoir fait pénitence, peut indiquer un manque de sincérité dans celle-ci. Le Gardien est alors libre de doubler la nouvelle perte ou d'augmenter d'un cran la gravité du péché.

Solliciter sa foi

Si la foi d'un investigateur est fragile et, quand elle est trop faible, peut le mener à sa perte, elle ouvre pour lui les portes d'un monde qu'il ne comprend pas. C'est aussi une arme, un bouclier, une armure contre l'adversité. Les récits sont nombreux où la foi d'un homme fut un soutien salvateur.

Saint Georges face au dragon et lors de son martyre, David lorsqu'il affronta Goliath sont autant d'exemples de la force de la foi.

Ainsi, l'investigateur pourra parfois obtenir un avantage en effectuant un test de conviction visant à se reposer sur la force de sa foi.

Cette force peut servir l'investigateur dans différentes situations mais, dans tous les cas, le joueur doit pouvoir expliquer comment et pourquoi sa foi, ses mythes sont un soutien dans les circonstances actuelles, en quoi ils sont impliqués et, surtout, il doit interpréter son investigateur en accord avec ces explications.

Aussi, lors d'une scène où la foi de l'investigateur a déjà été mise à l'épreuve (par l'une des Sources du doute, comme indiqué plus haut), et si le test de conviction a été un échec, il est impossible de recourir à la force de ses croyances.

Finalement, c'est le Gardien qui a le dernier mot pour déterminer si la Conviction de l'investigateur peut l'aider.

Test de Santé Mentale

Lorsqu'une situation demande un test de santé mentale, l'investigateur peut chercher en lui, dans sa foi, un soutien psychologique efficace, dissipant doutes et peurs. Il remplace alors, purement et simplement, son test de Santé Mentale par un test de Conviction. Les conséquences de ce test étant les mêmes que celles d'un test de Santé Mentale classique, les pertes de SAN s'appliquent en fonction du niveau de réussite du test.

Test de Volonté ou de POU

Lorsque l'on teste la force mentale d'un investigateur, que ce soit en effectuant un test de Volonté ou un test de POU sur la table d'opposition, l'investigateur peut se reposer sur sa foi pour ne pas céder à la tentation, à la peur, au Malin ou à la colère. Alors, en cas de test de Volonté, il remplace celui-ci par un test de Conviction ; en cas de test de POU sur la table d'opposition, il remplace ce dernier par 1/5 de sa COV actuelle (arrondie au supérieur).

Accomplir un prodige

Lorsque l'investigateur accomplit une action qui a un intérêt pour sa religion (combattre les infidèles ou le Malin, protéger le culte, etc.) ou, plus simplement, lorsque tout est contre lui et que sa foi peut venir à son aide, alors il peut s'en servir comme d'une arme, d'une seconde force. Que ce soit la croyance que son dieu protège les justes, un de ses mythes ressemblant à la situation présente ou la simple certitude qu'en mourant maintenant il sera admis au paradis, l'investigateur y trouve un grand réconfort et un soutien.

Ainsi, s'il réussit un test de Conviction, il bénéficiera d'un bonus de +10 % sur toutes ses actions de la scène en cours (+20 % en cas réussite spéciale ou critique). Ce bonus n'a aucune origine réelle ou surnaturelle, il est purement psychologique et ne devrait s'appliquer qu'aux compétences d'action, aux attributs et caractéristiques physiques. Il ne peut en aucun cas servir pour les compétences de Voie des traditions spirituelles.

Au contraire si le test est une Maladresse, l'investigateur subit un malus de -10 % sur les actions de la scène.

Les conséquences

Solliciter sa foi ne va pas sans conséquence : tout à un prix. Dans le cas présent il prend la forme d'une perte en Conviction. En effet, si le test de Conviction pour puiser de l'aide dans sa foi est un échec (ou une Maladresse), l'investigateur pensera sûrement que son dieu l'a abandonné, que ses croyances ne sont pas parfaites ou que sa foi n'est pas assez forte.

Même en cas de réussite, l'investigateur a dû chercher en lui, doutant un court instant de ne pas trouver la force qu'il cherchait. Et de toute façon, s'il a eu besoin de cette force, n'est-ce pas parce qu'il est lui-même faillible ?

Il n'y a guère qu'en cas de réussite critique que l'investigateur ne perd rien : il a trouvé la force intérieure de sa foi sans effort, sans hésitation, c'est elle qui est venue à lui.

***Solliciter sa Foi* entraîne une perte de conviction de 1/1d6.**

Pour définir le niveau de cette perte (perte mineure ou majeure) on ne refait pas de test de Conviction mais on utilise celui déjà fait pour solliciter sa foi.

Par exemple, un guerrier saint défendant un monastère contre une incursion barbare fera un test de Conviction pour bénéficier de sa foi lors du combat. S'il réussit, il gagnera un bonus de +10 % sur ses actions et perdra 1 Point de Conviction, s'il rate, il n'aura aucun avantage et perdra 1D6 Points de Conviction. Et, si la réussite est critique, il ne perdra rien et aura un bonus de +20, tandis que si c'est une maladresse, il perdra 6 points de Conviction et aura un malus de -10 %.

Solliciter sa foi est une occasion où l'investigateur obtient tout ou rien, la réussite ou l'échec est total.

Les pertes de Conviction

La perte de Conviction peut entraîner des états de doute aggravé ou un véritable reniement de la Foi. À chaque fois qu'une situation peut faire perdre de la Conviction à un investigateur, il doit faire un test sous sa COV actuelle (avec la notable exception des Péchés qui entraînent une perte automatique). Selon le résultat obtenu les effets peuvent varier :

Réussite critique : Aucune perte.

Réussite : Perte Mineure.

Échec : Perte Majeure.

Maladresse : Perte Majeure maximisée.

Les pertes, à l'instar des règles de Santé Mentale, sont notées sous la forme d'un chiffre et d'un dé, de la manière suivante 1/1D6 : le chiffre représentant la Perte Mineure et le dé la Perte Majeure.

Le résultat de la perte majeure ne pouvant être inférieur à la perte mineure : si le résultat du dé est inférieur à la perte mineure, l'investigateur subit la perte mineure plus un point.

Rappel : Il est impossible de sacrifier de l'Aplomb pour moduler la qualité de réussite d'un test de COV.

Les pertes subies sont immédiatement défalquées de la COV actuelle. Selon le nombre de points de COV perdus, divers effets peuvent survenir, comme décrit ci-après.

Perte bénigne

Si perte égale ou inférieure à 5 points de COV en une journée
À l'exception de la perte de points de Conviction, aucun effet particulier ne se fait sentir. L'investigateur sera juste un peu moins certain de sa foi, mais lui-même ne pourra pas le déceler, c'est à peine si ce sentiment est conscient.

Perte mineure : Doute passager

Si perte supérieure à 5 points de COV en une journée
En cas d'une perte supérieure à 5 points en une journée, l'investigateur est en proie au doute vis-à-vis de sa foi. Ce n'est plus la petite incertitude que les pertes bénignes génèrent, cette fois le doute est palpable, de façon parfaitement consciente et peut avoir un effet lourd sur le moral de l'investigateur. L'état de Doute est décrit plus en détail page 242.

Cette période de doute est effective pour un nombre d'heures égal au nombre de points perdus.

Les pertes de Conviction

Quels sont les effets de la perte de Conviction selon l'importance de celle-ci ?

1 à 1D4	**Légère incertitude** Une perte minime, qui sera à peine remarquée par les investigateurs et ne suffira pas à provoquer de la tension chez les joueurs. C'est une sensation ressentie par l'investigateur qui touche à sa foi, et qui le surprend parce qu'il pensait être à l'abri de ces petits écarts dans l'exercice et le respect de sa religion.
1D6, 1D8 ou 2D4	**Les prémices au doute** Ce que rencontre ou ressent l'investigateur commence à être inattendu. Il avait entendu parler de ces choses mais il ne s'attendait pas à être directement confronté à celles-ci, par exemple des déviances chez un membre important du culte, des rêves induits par des créatures du Mythe ou les créatures du Mythe elles-mêmes, lorsqu'elles sont assimilables à des entités de ses mythes (par exemple, un prêtre rencontre un Profond, c'est un démon). C'est à partir de ce niveau que l'investigateur peut commencer à douter de sa foi.
1D10, 2D6 ou 2D8	**Doute établi** L'investigateur commence à ce niveau à douter des préceptes, de la véracité ou du bien fondé de sa foi. Il peut avoir été le témoin d'hérésies de la part de membres importants du culte (un évêque participant à des orgies) ou avoir rencontré des créatures qui dépassent son entendement et qui ne rencontrent aucun équivalent dans la mythologie de son culte.
1D20, 2D10, 3D6	**Remise en question** À ce stade, les doutes de l'investigateur sont assez forts pour qu'il puisse remettre en question sa foi. Les expériences induisant ce type de perte vont totalement à l'encontre de sa foi, mais sont en plus son antithèse. Il peut découvrir par exemple que les dirigeants de son culte se sont adonnés à l'hérésie, à des rites païens ou se sont reconvertis en cachette. Ou encore, il peut avoir découvert des preuves indiquant qu'un des fondements de sa foi n'est qu'un mythe dénué de toute réalité (il pourrait découvrir dans un parchemin sacré détenu par son culte que, par exemple, Jésus Christ n'est pas mort sur la Croix mais lors d'une orgie romaine à Jérusalem).
3D10	**Désillusion et reniement** Ce type de pertes signifie pour l'investigateur une rupture avec sa foi, voire une haine envers les membres de son culte, qui peut être attisée à dessein par des personnes extérieures. L'investigateur vient de rencontrer une des puissances du Mythe, a acquis la certitude que sa foi n'est qu'une mascarade ou pire qu'il ne servait jusque-là rien d'autre que le pire ennemi de sa foi telle que prêchée.



Perte majeure : Doute prolongé

Si perte supérieure à 1/5 de la COV initiale en une journée
La fiche d'investigateur indique, comme pour la SAN, le cinquième du score de COV actuelle. Si l'investigateur subit une perte égale à ce nombre, alors il plongera dans un état de Doute prolongé. Les effets sont les mêmes que pour le Doute sauf que celui-ci dure plusieurs jours, un par Point de Conviction perdu.

Désillusion

Si la COV actuelle est égale ou inférieure à 30 et si la perte est supérieure à 5 points de COV en une journée
Si une perte mineure (donc de plus 5 Points de COV) est aussi égale à une 1/5 de sa COV actuelle, l'investigateur n'entre pas en état de Doute prolongé mais, après la période de doute passager, il gardera une Désillusion sur sa religion.

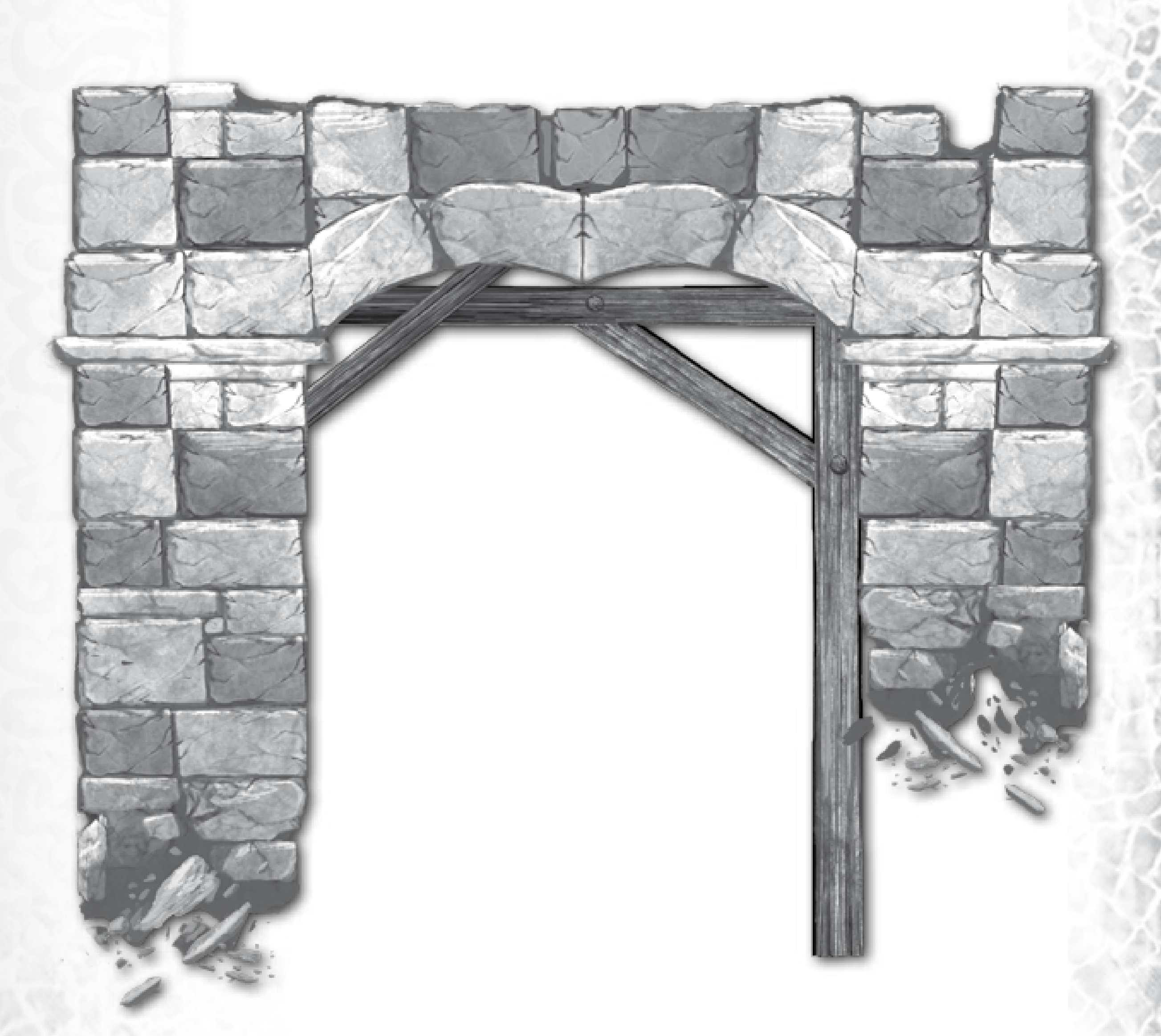
En fait, à ce stade, l'investigateur a tellement peu de points de Conviction (30 ou moins) qu'il a sûrement déjà douté de sa foi par le passé et est en situation d'éprouver des difficultés dans l'acceptation de sa religion. Il peut même aller jusqu'à la rejeter.

Doutes

Lorsqu'un investigateur est en proie au doute, cela a pour conséquence un malus temporaire en Conviction pour tous les jets ultérieurs et aussi l'impossibilité d'augmenter d'une manière ou d'une autre sa Conviction. Le doute est temporaire, l'investigateur reprend foi au bout d'un nombre d'heures ou de jours égal au nombre de points de COV perdus.

Être en proie au doute est un état d'esprit dans lequel l'investigateur a perdu de sa certitude vis-à-vis de sa foi de manière persistante. Ses pensées le mènent à remettre en question ses croyances de façon quotidienne. Il ne les exprime pas forcément à voix haute (sans parler de les partager à ses pairs) mais elles le tourmentent et le démoralisent profondément.

Le doute en lui-même dépend de ce qui l'a causé. Si l'investigateur est en proie au doute à cause d'un péché qu'il a commis, alors il doutera de la force de sa foi, de sa capacité à suivre les enseignements de son culte, à résister à la tentation. Si c'est parce qu'il a été le témoin des frasques d'un des membres de son ordre, alors il doutera du culte lui-même : est-il bien juste, infaillible ? Ce que



son clergé lui a appris à respecter est-il bien valable ? S'il a vu un phénomène mettant en cause sa foi, alors il pourra douter de celle-ci et de son dieu qui laisse faire de telles choses. Ou il se demandera si le Mal n'est pas tout puissant et les hommes de foi des jouets dans les mains cruelles du Malin. En fait, il y a autant de doutes possibles que de situations pouvant les générer.

Les effets du Doute

Un investigateur en proie au doute voit ses tests de Conviction, Piété et compétence de Voie (le cas échéant) subir un malus de 20 %. De plus, quand il accomplit quelque chose au nom de son dieu ou de son culte, l'investigateur peut se trouver moins volontaire et efficace qu'à l'accoutumée, subissant un malus de -10 % sur ses compétences d'action.

En fonction du doute, il peut y avoir un malus supplémentaire à d'autres compétences ou attributs. Par exemple, si l'investigateur doute de lui-même, il sera plus hésitant et moins performant. C'est au Gardien d'évaluer ce malus mais un test ne devrait jamais subir une pénalité supérieure à -20 % à cause du doute.

Même si ça ne parait pas grand-chose, il ne faut pas se leurrer. La foi est une force et le doute son talon d'Achille. Peu sage serait l'investigateur qui prendrait ce sentiment pour un moindre mal passager. Tous les plus grands l'ont dit, le moindre doute peut avoir de fâcheuses, graves, terribles, désastreuses conséquences. À ce sujet, le Gardien ira consulter le chapitre les Secrets page 272.

Se ressaisir

Le Doute est automatiquement dissipé à la fin de sa durée, mais l'investigateur peut se *ressaisir* avant cela par différents moyens :

- s'il est témoin d'un miracle ou d'une intervention divine en lien avec son culte, le doute est immédiatement dissipé

- après au moins une heure de Doute (ou une journée pour un Doute prolongé), si l'investigateur réussit à se mettre au calme, à pouvoir se recueillir et réfléchir sur sa foi (il peut peut-être consulter les ouvrages des plus grands théologiens, ou se cloîtrer dans un monastère pour la nuit), il peut tenter un test de Conviction (modifié par le malus de -20%). S'il obtient une réussite spéciale, le Doute est dissipé, dans le cas contraire le doute se prolonge normalement. L'investigateur peut faire ce jet une fois par heure (ou par jour en cas de doute prolongé)

- s'il parle de ce Doute (de façon solennelle, par exemple en confession) avec un membre de son culte qu'il estime et que celui-ci le réconforte ou le rassure, ce dernier doit faire un test de Piété. S'il réussit, alors cela veut dire qu'il a trouvé les mots justes et que l'investigateur les a compris. Le Doute est alors effacé

- l'investigateur peut dépenser 1 Point de Ferveur pour dissiper immédiatement un Doute passager (2 points pour un Doute prolongé).

Désillusions

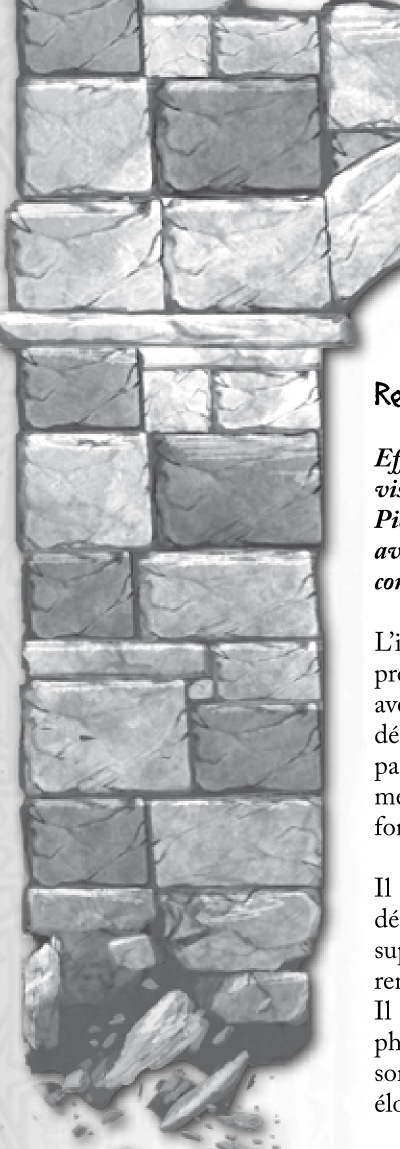
Lorsque l'investigateur est en proie aux désillusions, une partie des enseignements, du dogme, des mythes ou même le clergé lui-même ne semble plus réels ou de valeur à ses yeux. Ses récentes expériences l'ont amené à penser que ce point précis de son culte est faux, mystifié voire même - ô comble de l'hérésie - qu'il a été instrumentalisé à dessein par des membres importants ne servant que leurs intérêts. Qu'il ait tort ou raison, l'investigateur en est persuadé, tant et si bien qu'il faudra plus que des arguments ou des professions de foi pour le faire changer d'avis.

Au final, un investigateur subissant une désillusion peut aller jusqu'à créer son propre ordre ou pousser à un schisme, s'il est assez influent. Dans tous les cas, les autres membres du culte pourront le qualifier d'hérétique et l'excommunier. S'il fait partie d'un ordre particulier au sein de sa religion, il peut aller jusqu'à l'apostasie.

Voici pour le Gardien les types de Désillusion dont un investigateur peut se persuader. Dans tous les cas, une désillusion est permanente, elle occasionne une perte automatique de 1 point en FOI et surtout elle change en profondeur les croyances de l'investigateur. Il faudra dès lors recalculer sa FOI et par conséquent sa Piété et sa COV initiale.

De plus, si plusieurs désillusions additionnent leurs effets et cumulent les pertes en FOI, les malus totaux pour un test donné ne peuvent excéder -40 % et les diminutions successives de FOI ne peuvent la faire descendre en dessous de 3.

Note : attention, avoir une désillusion est un changement important de l'investigateur. Le joueur (tout comme le Gardien) doit être pleinement conscient de ce qui est arrivé à l'investigateur. Et si c'est le Gardien qui choisit la désillusion la plus adaptée, en fonction de la situation et en accord avec les actions passées de l'investigateur, il devra prendre garde que le joueur est bien capable de l'interpréter et de la subir.



Ressentiment

Effets : - 20 % dans les compétences sociales vis-à-vis des membres de son culte, -10 % en Piété, lorsqu'il effectue des tests en relation avec les membres de son culte (comme un rituel commun).

L'investigateur éprouve des difficultés profondes avec certains membres du culte ou avec le clergé lui-même. Peut-être a-t-il été déçu par son ordre ou persuadé qu'il est rongé par un mal interne. Au final, il n'éprouvera que mépris ou pitié pour les membres du culte (en fonction des torts qu'il leur attribue).

Il est, certes, encore fidèle à sa foi, mais est désormais réticent à accomplir ce que des supérieurs lui ordonnent et beaucoup de rencontres peuvent tourner à la confrontation. Il peut aussi se poser des questions philosophiques sur son culte ainsi que sur son rôle exact au sein de celui-ci et, ainsi, s'en éloigner de plus en plus.

Rejet

Effets : -20 % en Piété

L'investigateur rejette soit ouvertement, soit de manière cachée, un des dogmes les plus importants du culte, ou la légitimité de son meneur actuel. Il peut aller jusqu'à désavouer publiquement ce dogme ou cette personne.

Le comportement de l'investigateur dépend de la façon dont il a contracté la désillusion. Mais l'on peut parfaitement imaginer qu'il ait une interprétation toute personnelle d'un dogme, voir pire, qu'il l'occulte complètement.

Il peut aussi contester l'autorité suprême de son culte, et pas uniquement dans son incarnation actuelle : un Musulman dans cet état contestera l'autorité du Calife actuel sur les croyants mais aussi toutes les décisions prises par les Califes précédents.

Par conséquent, il ne pourra pas montrer un respect sincère pour cette autorité, pour le dogme en question et donc pour toutes les pratiques qui en découlent.

Ainsi, l'investigateur devra réussir un test de Volonté pour pouvoir effectuer des tâches ou des rituels en relation avec les aspects qu'il rejette. Et, s'il est pris à partie au sujet de son comportement anormal, il devra aussi réussir un test de Volonté à -10 % pour ne pas s'énerver et entrer en confrontation directe avec son ou ses interlocuteurs.

Péché constant

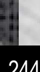
Effets : -10 % dans les compétences sociales avec les autres membres de son culte, -10 % en Piété

Loin de considérer que ce qu'il accomplit est un péché, l'investigateur aménage comme il l'entend ses croyances. Il se persuade qu'un péché (ou un type de péché, par exemple : les péchés liés à la luxure) n'en est pas un. Ce qui le pousse à penser une telle chose peut varier en fonction des situations qui ont généré la désillusion. On peut imaginer que l'investigateur a vu un membre important de son culte (évêque, mollah, rabbin, etc.) commettre ce péché à plusieurs reprises, et qu'il suive son exemple. Il a peut-être lu trop d'ouvrages étranges et a appris certaines choses sur son culte qui indiquent un changement dans ce qui est proscrit. Ou, simplement, d'intenses réflexions au sujet de sa foi, alors que sa conviction est émoussée, lui ont permis d'arriver à cette conclusion.

Quoi qu'il en soit, fort de sa certitude, l'investigateur va commettre ce péché sans se priver. Si l'interdit générait une certaine frustration (comme tout ce qui a trait à la chasteté) il peut même se livrer à des excès outrageants. Et même si cela peut aussi être plus subtil ou n'intervenir que dans certaines situations : un chrétien se persuadant que tuer n'est pas un péché, par exemple, ne le fera que s'il a de bonnes raisons de tuer quelqu'un. Mais, l'investigateur est si persuadé du bien fondé de sa déviance, qu'il pourra s'en vanter ou le laisser échapper. En fait, cet état d'esprit se remarquera, quoi que fasse l'investigateur.

C'est d'ailleurs là le problème majeur qu'il rencontrera : peu à peu (et en fonction du péché en question) les autres fidèles prendront ombrage de son comportement, et, s'il est assez connu, la réputation de l'investigateur peut le précéder. Les autres croyants et le clergé seront donc, en général, moins enclin à l'aider. Il peut se faire refuser l'entrée de certains lieux de culte, se voir refuser des soins et même être en danger de mort, arrivé un certain point.

Note : *Le péché en question ne fait pas perdre de Conviction, quel qu'il soit, même si c'est un péché capital.*



Historicité des mythes

Effets : -1 supplémentaire en FOI

L'investigateur remet en question la validité de certains mythes : il peut considérer qu'on lui ment pour de bonnes raisons, que le mythe en question a été totalement instrumentalisé, inventé par des membres du clergé ou que tous se trompent sauf lui sur un événement mythique.

En conséquence, tous les dogmes et préceptes découlant de ce mythe perdent, aux yeux de l'investigateur, de leur légitimité ou importance. Il devient réticent à effectuer les rituels qui y sont liés et est moins efficace dans leur réalisation mais surtout, il sera à jamais convaincu d'une faille dans ses croyances et se mettra sûrement en quête de vérités profondes à leur sujet.

Ainsi, en plus des effets de la désillusion, l'investigateur sera plus enclin à croire les révélations et découvertes qui ne sont pas en accord avec les canons de son culte. Les ouvrages révélant des secrets lui seront moins hermétiques que la normale (il ne subit aucun malus) et il sera plus facile de le persuader ou de le tromper quant à la véracité de ses croyances (il subit donc un malus de -10 % sur les tests visant à déceler le mensonge ou à résister à la persuasion en rapport avec une contradiction de ses croyances).

De plus, les lieux saints en rapport avec ce mythe perdent de leur importance et l'investigateur subira un malus de -10 % sur ses jets faits en relation à ces lieux (sur ses compétences d'action s'il s'agit de les protéger, de métier s'il travaille à leur réparation, ou de Piété s'il doit y effectuer un rituel).

De même, si l'investigateur est un magicien, il ne peut utiliser aucune des reliques liées au mythe auquel il ne croit plus.

Il va sans dire que, si l'investigateur est trop loquace au sujet de sa nouvelle certitude, il risque de gros ennuis et d'être accusé, à raison, d'hérésie.

Vivre avec une désillusion

Avoir une désillusion est quasiment définitif, il n'y a que le cas d'une intervention divine (contredisant les croyances déviantes de l'investigateur) qui puisse permettre de l'effacer. Néanmoins, ce n'est pas la fin de sa vie spirituelle : ses croyances ont été modifiées et il peut se reconvertir, certes, mais il peut aussi faire le choix de vivre cette foi étrange de tout son cœur.

Rien n'empêche l'investigateur de récupérer des Points de Conviction ou de FOI (voir Évolution ci-dessous). Il peut même atteindre le niveau de Conviction qu'a un saint homme, il doit juste repartir de plus bas.

Un investigateur faisant ce choix, sera sûrement enclin à vouloir propager sa vision des choses et à faire reculer les croyances couramment admises, ce qui ne pourrait être considéré comme un péché, mais au contraire comme une *action remarquable.* C'est une voie dangereuse et elle sème la discorde dans une religion mais c'est une façon de continuer à vivre avec une désillusion.

Si un investigateur pratiquant la magie est à nouveau capable de lancer ses sortilèges, le Gardien pourra tout de même lui interdire certains sortilèges si la désillusion contredit leur principe ou leur origine.

Il est aussi intéressant de lier les désillusions aux troubles mentaux que pourrait avoir l'investigateur : si un investigateur a la désillusion *Péché Constant* de gourmandise et que par la suite il souffre d'un trouble, le Gardien pourra choisir *Boulimie.* Cela permet de donner encore plus de profondeur au trouble et à la désillusion, de lier les croyances et la psyché de l'investigateur mais aussi, de ne pas multiplier et accumuler des handicaps différents, ce qui pourrait être difficile à interpréter.

Évolution

S'il est très facile de perdre de la Conviction, il est aussi possible de regagner les points perdus par différents moyens. Et, lors d'un scénario n'incluant pas le mythe ou des situations extrêmement dérangeantes, il est probable que les investigateurs finissent avec un score de Conviction proche de celui de départ (sauf si, évidemment, les investigateurs se sont trop souvent comportés de manière impie ou s'ils ont trop tiré sur la corde de leur foi).

Il est même possible, au final, de finir plus croyant qu'avant, plus convaincu et plus fervent.

Conviction très basse à la création

Un investigateur ayant un score de 6 ou moins en FOI à la création de son investigateur sera d'office exposé aux désillusions, ce qui peut être un réel handicap et peut paraître injuste. Toutefois, il sera considéré que l'investigateur n'a jamais été très croyant, ce qui le protège quelque peu des effets désastreux d'une Conviction basse. C'est un avantage non négligeable et le joueur ne devrait pas se sentir lésé.

De plus, pour ce type d'investigateur, une désillusion est moins une réalisation douloureuse qu'une acceptation calme de ce qu'il pensait déjà : l'investigateur sera moins troublé par sa croyance déviante qu'un autre.

Retrouver la foi

Les expériences et les péchés de l'investigateur peuvent mettre à mal ses croyances, les broyant sous le poids de la dure réalité ou de sa propre culpabilité. Mais, ce n'est pas forcément définitif, la foi meurtrie de l'investigateur peut-être réconfortée.

Repousser l'Impie

Les investigateurs qui servent efficacement leur culte regagnent en confiance, sont persuadés d'avoir pris les bonnes décisions, d'avoir été sous la bénédiction de leur dieu ou simplement de l'avoir contenté. Cela entraîne une récupération à la fin d'un scénario d'un certain nombre de Points de COV.

Si, lors du scénario, les investigateurs ont réussi à protéger leur culte d'une menace impie, à le valoriser, à le faire prospérer face à l'hérésie ou à défaire les ennemis qu'il désigne comme les forces du Mal, alors chaque investigateur effectue un test d'Intuition pour déterminer s'il se rend compte de la portée de ses actes. Si le test est une réussite, il regagne la moitié des points perdus lors de ce scénario. Si c'est un échec, il n'en regagne que 1D10 (avec un maximum de la moitié des points perdus).

Si, au contraire, le culte a perdu en influence, a été désavoué, n'a pas été efficacement protégé ou si les forces du Mal ont remporté une victoire, alors les investigateurs ne récupèrent aucun point de COV.

Retraite spirituelle

En plus des Points de COV qu'il peut récupérer en comprenant qu'il a aidé son culte, l'investigateur peut aussi chercher à se ressourcer, à panser les blessures de sa foi en se retirant du monde quelque temps.

Il peut choisir de se cloîtrer dans un monastère isolé (abbaye ou ribat, etc.), d'aller vivre en ascète dans la montagne ou d'aller en pèlerinage sur un lieu saint important pour son culte (La Mecque, Jérusalem, les ruines du sanctuaire de Delphes, etc.). Ce qui est important c'est qu'il lui soit donné l'occasion de revenir aux fondements de sa religion, sans être troublé, et de vivre une vie très pieuse pendant quelque temps. La présence de saints hommes qui peuvent l'entendre, le conseiller sur ses doutes est aussi une grande aide.

Si l'investigateur arrive à s'organiser une telle retraite (ce qui n'est pas forcément évident : tout le monde ne peut pas abandonner ses responsabilités ou n'a pas les moyens de faire le voyage), et qu'il y passe au moins un mois, alors il pourra récupérer 1D4 Points de COV par mois passé dans le recueillement.

Évolution de la Conviction

La Conviction peut aussi augmenter en cours de partie, de façon indépendante des pertes déjà subies. Un comportement très saint, ou une expérience exaltante peuvent conforter un croyant dans sa foi.

Mais dans les deux cas, cela ne lui permet pas de dépasser le maximum de sa COV initiale. Si un gain devait permettre à l'investigateur de dépasser ce maximum, il gagnera à la place un Point de Ferveur (voir plus bas).

Actions remarquables

Quand l'investigateur réalise une action louable, son comportement le conforte dans sa foi, lui permet de se persuader un peu plus de la justesse de ses sentiments, de la force de ses croyances et de sa propre fidélité.

Il en résulte qu'il peut augmenter son score de Conviction par ce biais, augmentant son score de quelques points. C'est le Gardien qui décidera si une action est louable ou non et il devra garder en tête les points suivants :

- une action remarquable consiste, au minimum, à faire ce qui est prôné par le culte mais pas obligatoire : aller à la messe n'est pas une action louable. Être déjà affamé et refuser de manger du porc l'est (pour un musulman), tout comme pardonner à son pire ennemi alors qu'il nous a fait beaucoup de tort et que l'on sait qu'il récidivera

- la notion de sacrifice personnel entre aussi en jeu : donner aux pauvres lorsqu'on en a les moyens est très facile, mais donner de l'argent à un mendiant ce qui privera l'investigateur du repas du soir l'est moins et est louable

- une action remarquable doit aussi être désintéressée et ne pas servir à une pénitence. Donner au pauvre pour racheter un péché n'est pas louable (c'est normal), le faire pour accroître sa popularité ne l'est pas non plus

- avoir un comportement qui mime ou rappelle celui des saints et des prophètes, dans une situation où cela peut porter préjudice au personnage, est très louable

En fonction de tous ces facteurs, le Gardien pourra accorder à l'investigateur un gain de points de Conviction égal au minimum à 1 et au maximum à 10.

Inspiration divine

Il est aussi possible que l'investigateur soit le témoin d'une intervention divine ou le

sujet de révélations (comme l'Épiphanie). Le Gardien peut alors décider de lui accorder de regagner quelques points de Conviction (en moyenne 3 ou 4) mais l'investigateur peut surtout choisir de sacrifier du POU ou de l'INT pour regagner 5 points de Conviction par point sacrifié (le Gardien fixera une limite au nombre de points sacrifiables, en fonction de l'événement).

En fait, il est tellement subjugué par ce qu'il vient de voir ou d'apprendre, qu'il s'abandonne à ce que cela implique : la confirmation de ses croyances, en même tant qu'il raisonne moins et qu'il soumet sa volonté au dogme.

Évolution de la Ferveur

Contrairement à l'Aplomb, les investigateurs ne gagnent pas automatiquement des Points de Ferveur à la fin d'un scénario. Le Gardien peut toujours décider d'accorder un point à un investigateur, s'il a eu un comportement fanatique ou très passionné vis-à-vis de sa foi, et que son total de Points de Ferveur ne correspond pas à celui-ci. Mais cela ne devrait pas arriver trop souvent.

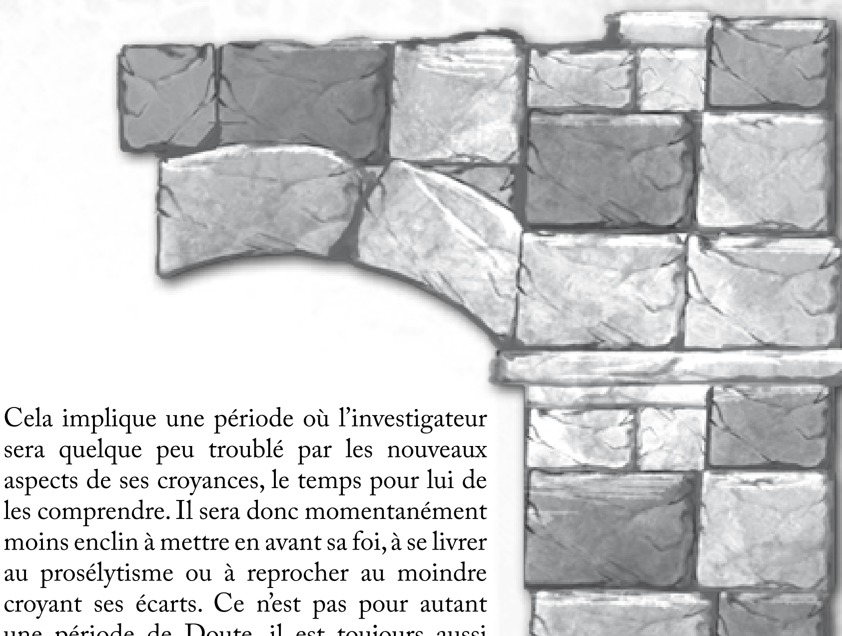
Le moyen le plus courant pour gagner des Points de Ferveur reste les gains de Conviction par le biais d'*Actions Remarquables* ou lors d'une intervention divine. Dans ces situations, si l'investigateur gagne assez de points de COV pour, normalement, dépasser sa COV initiale, il ne la dépasse pas mais gagne à la place un Point de Ferveur.

En fait l'investigateur devient si convaincu de ses croyances que sa capacité à en douter s'affaiblit, qu'il les confronte de moins en moins à sa raison et commence à appliquer et respecter ses préceptes avec de plus en plus de passion, de fanatisme, ignorant les détails qui les contredisent.

Gagner en FOI

À la fin d'un scénario, ou lorsque l'investigateur a assez de temps pour s'entraîner et augmenter ses compétences, il peut choisir de sacrifier X Points de Ferveur pour augmenter son score de FOI de 1 point. Il faudra alors recalculer ses scores de Piété, de COV initiale et sa COV actuelle correspond à cette dernière.

Mais comme tout sacrifice de point de Ferveur ce n'est pas une action qui s'accomplit en douceur. Dans sa grande ferveur, l'investigateur se rend compte qu'il ne connaît pas et ignore une partie des préceptes de son culte : il perd donc de son inébranlable certitude mais gagne en piété et un nouveau pan de sa foi s'ouvre à lui.



Cela implique une période où l'investigateur sera quelque peu troublé par les nouveaux aspects de ses croyances, le temps pour lui de les comprendre. Il sera donc momentanément moins enclin à mettre en avant sa foi, à se livrer au prosélytisme ou à reprocher au moindre croyant ses écarts. Ce n'est pas pour autant une période de Doute, il est toujours aussi convaincu, voire plus qu'avant. Simplement, il ne sait pas encore gérer cette évolution. Ce laps de temps a une durée variable qui devrait être déterminée par l'interprétation de l'investigateur et les circonstances. Cependant, en cas d'incertitude, le Gardien peut statuer une période en jours égale au nouveau score de FOI de l'investigateur.

Si la SAN actuelle de l'investigateur est inférieure à la moitié de sa SAN initiale, il peut se retrouver déprimé lors de ces moments troublants, ou plus anxieux que la normale (le Gardien choisira s'il veut imposer ce handicap d'un investigateur).

De la nature du péché et de sa rémission

Dans le christianisme

Pour la religion chrétienne, le péché est au cœur de la liturgie. Pécher, c'est agir contre les commandements de Dieu, c'est choisir le Mal quand on peut choisir le Bien. Dieu a donné le libre arbitre à l'homme pour pouvoir avoir ce choix, considérant que lorsqu'un homme choisit le Bien, il est plus méritoire que s'il ne pouvait faire que le Bien. La définition de ces notions abstraites est fondée sur les commandements de Dieu et du Christ, c'est-à-dire la Bible. Dès l'époque des premiers pères de l'Église, de nombreux théologiens ont commenté les Saintes Écritures pour donner leur version de ce qui est Bien et de ce qui est Mal mais globalement des concepts comme la luxure, la violence, la vanité et la désobéissance, ainsi que toutes les actions qui découlent de ces principes primordiaux, amènent le chrétien sur le chemin du Mal.

Il existe de nombreux moyens de se faire pardonner ses péchés. Le plus simple et le plus pratiqué est l'eucharistie, le moment clef de la messe où en mangeant l'hostie on renoue avec le sacrifice de Jésus qui pardonne presque tous les péchés. Le second moyen est la confession auprès d'un prêtre qui donnera une pénitence appropriée aux péchés. Enfin il reste le pèlerinage pour les péchés les plus graves. À noter que certains péchés, dits capitaux, sont mortels. On ne peut véritablement les expier et ils suivent les croyants jusque dans la mort. Ce sera à Dieu de juger si le fidèle a accès au Paradis mais tout le monde, à l'exception des pécheurs eux-mêmes, pense qu'un pécheur ayant commis l'irréparable finira invariablement en Enfer. Il faut rappeler que la notion de purgatoire n'existe pas encore.

Pour finir, rajoutons à cela que même le plus vertueux des croyants doit continuellement faire pénitence afin d'effacer le péché qu'il porte en son corps : le premier péché, celui d'Adam et Ève, transmis par la mère de tous les hommes.

Dans le judaïsme

Il existe deux notions qui s'assimilent au péché des chrétiens chez les Juifs : celui de la désobéissance à la loi divine et celui de l'impureté. Le Dieu des Juifs a édicté à travers ses prophètes des règles constituant deux Lois : la loi écrite ou Torah et la loi orale, les recommandations des sages, mise par écrits sous le nom de Talmud (il existe d'autres traités sur la loi orale, mais le Talmud est le plus important). Celui qui enfreint ces commandements commet une faute, un péché. Les plus importants étant les dix commandements de Moïse, le respect du shabbat et les interdits alimentaires.



Ces derniers sont liés au concept de pureté. En commettant des fautes le fidèle va se rendre impur et se rapprocher du Mal. Si certaines obligations sont respectées par tous, comme celui de la viande casher ou de ne pas mélanger la viande et le lait, la plupart ne sont respectées que par les plus pieux, ou les plus intransigeants.

Pour se faire pardonner, il y a la prière hebdomadaire, la purification physique (ablutions à la synagogue) et spirituelle (méditations) mais il est admis que seul Dieu, à travers sa rétribution divine, saura récompenser ou sanctionner le fidèle. On ne peut que demander la bénédiction du tout-puissant lors de la prière en espérant qu'au moment de la mort, le bilan des fautes et des bonnes actions sera en faveur du fidèle.

Dans l'Islam

Comparé aux deux autres religions du Livre, le fonctionnement de l'Islam est plus simple, c'est d'ailleurs un des éléments qui explique sa rapide expansion. L'Islam est une religion d'obéissance, ce qui est renforcé par l'aspect juridique du Coran : il s'agit de règles à ne pas transgresser. Un musulman ne commet pas techniquement de péché, mais il transgresse la loi. En fonction de la transgression, il sera jugé et puni par la justice des hommes ou devra attendre sa mort pour recevoir le jugement divin.

Lorsqu'un musulman commet une faute envers la communauté (crime, sodomie, adultère...), le Coran prescrit la sanction qui est appliquée par les oulémas (les docteurs de la foi) ou le calife (le commandeur de tous les croyants). Si les crimes les plus graves sont passibles de la mort, les fautes mineures peuvent être punies par une amende, des travaux forcés ou une pénitence plus ou moins longue. Certains prennent même le chemin du Djihad pour qu'à travers leurs actions exaltées, Allah leur pardonne. Si le musulman est un mauvais croyant, qu'il ne respecte pas les commandements d'Allah mais ne nuit pas directement à la communauté, alors ses fautes seront jugées à sa mort. Il reste possible qu'à travers ses bonnes actions un mauvais musulman soit pardonné par la miséricorde divine, même sans repentir personnel.

Dans les cultes polythéistes

Comme dans beaucoup de cas, le groupe des religions polythéistes se caractérise par une unité dans la diversité. En effet, les panthéons gréco-romains, mésopotamiens, phéniciens, celtes ou nordiques n'ont pas grand-chose en commun si ce n'est la pluralité des déités et une vision non universaliste et non exclusive de leurs dieux : d'autres dieux existent mais ils ne sont pas priés. On retrouve cependant des valeurs communes, en particulier dans les transgressions.

Tous les cultes polythéistes édictent des interdits mais ce ne sont pas des règles de vie, à la différence des religions monothéistes. Si les cultes considérés comme bénéfiques ou en rapport avec la lumière (comme Apollon, Esculape, Tinnit, Freya, Nanna, etc.), condamnent généralement les actes de violence gratuite ou de mœurs pervers (bestialité, inceste), ils ne vont pas jusqu'à accuser le païen d'être un pécheur. Cette notion est donc inexistante chez les polythéistes. Pour des facilités de gestion, on considérera qu'un polythéiste peut commettre une transgression d'un interdit qui sera semblable aux péchés des Chrétiens pour ce qui est de la perte de COV. Néanmoins ils seront plus rares et donc un polythéiste perdra moins facilement sa COV de la sorte.

La majorité des interdits concernent le culte et sa tenue. Il s'agit souvent de l'attitude à adopter lorsqu'on pénètre dans un lieu saint ou lorsqu'on assiste à une célébration. Le culte de Tinnit par exemple interdit aux prêtres d'avoir des cheveux ou de la barbe et de fouler le sol du temple avec des chaussures. Les cultes grecs interdisent l'accès au sanctuaire à toute personne ne faisant pas partie du clergé. Certains animaux sont proscrits pour les sacrifices (les porcs par exemple). Un polythéiste commettra une faute lorsqu'il ne respectera pas ce type d'interdit, ce qui risque d'être plutôt anecdotique au cours d'une aventure.

La faute la plus répandue est celle de négliger les sacrifices à son dieu. Ce peut être par paresse ou à cause de la situation (évoluer au milieu d'un groupe de monothéistes, être sur un navire à ce moment et n'avoir rien à sacrifier). La faute sera commise que l'investigateur soit dans une position délicate ou pas.

Enfin pour les religions gréco-romaines, il existe une faute qui surpasse les interdits liturgiques et a de plus graves conséquences : l'Hybris. Il s'agit de prétendre se comporter comme les dieux eux-mêmes. Un investigateur qui se soumet à l'Hybris se considérera l'égal de son dieu et se permettra des choses interdites aux mortels.



Cela peut prendre deux formes : la première, c'est d'agir de façon immorale. Seuls les dieux sont au-dessus de la morale et agir de façon déviante par rapport aux normes de la société (meurtre compulsif, luxure, avarice, mensonges à répétition, méchanceté gratuite…) c'est se considérer comme eux, au-dessus des lois des hommes. Bien qu'une personne normale ait tendance à ces petits écarts de comportement (un adultère, un vol, un mensonge pour que quelqu'un soit puni à sa place, un abandon d'une personne en difficulté ou en danger pour son confort personnel, etc.), un fidèle polythéiste avec une haute COV commettra alors une faute, un péché. La deuxième forme est celle de vouloir se comporter comme un dieu souverain. Les plus grands dirigeants de l'Antiquité ont toujours été vus par les Grecs comme des victimes de l'Hybris, que ce soient les rois perses ou les pharaons d'Égypte. Leur inévitable chute est pour eux la vengeance des dieux qui rappellent aux mortels leur condition inférieure. La mégalomanie mais aussi d'une certaine manière la sorcellerie (du Mythe, pas des traditions spirituelles) sont des manifestations de l'Hybris.

Pour obtenir le pardon divin, il n'existe que deux moyens. Il faut sacrifier aux dieux en espérant leur pardon (plus la transgression est grande, plus important devra être le sacrifice) ou accomplir une action importante pour le culte. Cette action, d'aucun l'appellerait quête, peut être obtenue soit par message divin (à travers un prophète comme la Pythie, un songe lors d'une nuit dans le temple ou un signe divin à interpréter) soit après une consultation des plus hauts membres du clergé. Dans un monde où les dieux n'existent pas réellement et où la magie est un mythe, la première façon pourrait paraître impossible. Ce n'est pas le cas à Byzance où les dieux anciens se réveillent un peu plus chaque jour.

Les traditions spirituelles : Magie & grimoire

La magie est à la fois simple et complexe.

C'est la première leçon qu'un futur magicien reçoit de la part de ses professeurs.

Le nom d'un magicien diffère selon les cultures. J'ai entendu parler au cours de mes voyages dans notre Empire et au-delà de nombreux praticiens qui ne sont en réalité que des charlatans et des hérétiques dont l'existence même est un blasphème à notre belle foi orthodoxe.

Certains sont comme les héritiers de l'ancienne magie romaine et païenne. On trouve parmi eux des chiromanciens, qui interprètent le futur en lisant les lignes de la main, des devins (autrement appelés des augures), qui essaient d'entendre la voix de leur Dieu en interprétant la Nature, des chamans, qui sont des vieillards avisés mais redoutables.

Beaucoup se considèrent au-dessus des lois, et se voient, crime inqualifiable et blasphématoire, comme des demi-dieux qui doivent être adorés par leurs fidèles (pour éviter les pires supplices qui leur sont alors infligés), et reçoivent en retour leurs bienfaits. De plus, certains osent combattre avec force les religions du Livre, tandis que d'autres n'éprouvent que de l'indifférence.

Les vrais magiciens sont ceux qui suivent l'une des religions du Livre. Les faux, ce sont tous les autres.

Il existe toutefois une vérité universelle qui transcende ces divisions. Chaque magicien croit en la puissance des artefacts et de son dieu révéré dans ce monde. Ainsi, un prêtre portant sur lui les vêtements d'un bébé nouveau né pensera détenir l'amulette qui le défendra efficacement contre ses ennemis. Un érudit de Grèce brandira avec fierté des pièces représentant Auguste, Alexandre de Macédoine ou César pour faire avancer la cause de leurs soi-disant dieux non christiques. Un moine invoquera le Nom de Dieu ou de ses saints et en brandissant son crucifix pour lutter efficacement contre les malveillantes créatures envoyées par Satan ou l'un de ses séides.

Telle est la magie, une et pourtant divisée.

Andronikos Skylitzès

Le système de magie

La magie présentée dans ce chapitre n'est pas la magie du Mythe. Toutefois, et c'est le cas de certains mages perses, un magicien peut tout à fait maîtriser à la fois des sortilèges de la magie du Mythe et des sortilèges de la magie traditionnelle mais il risque dans la très grande majorité des cas de commettre un péché grave (voir le chapitre sur la Conviction page 232).

Certains magiciens ne se considéreront jamais comme tels et ne se référeront jamais à leurs pouvoirs comme des sortilèges.

Apprendre les sortilèges

Il existe trois façons d'apprendre des sortilèges.

- **se faire enseigner un sortilège.** Une personne qui connaît un sortilège pourra l'enseigner à une autre, à condition de lui consacrer suffisamment de temps. Chaque semaine, l'élève devra tenter un test de Piété. En cas de réussite, le sortilège est considéré comme assimilé

- **apprendre le sortilège.** Si un investigateur trouve un sortilège (sur une tablette, dans un ouvrage ou sur une fresque par exemple), il peut tenter de l'apprendre. Néanmoins, cela reste la manière la plus difficile car connaître l'incantation (souvent une prière ou un rituel) ne permet pas de lancer ce sortilège. Il faut y croire du plus profond de son être. Ainsi après avoir assimilé le sortilège (ce qui prend une journée pour une simple prière et parfois plusieurs semaines pour un rituel élaboré), le fidèle doit réussir un test en Piété. Il est nécessaire de connaître la langue ou de comprendre les signes qui retracent l'incantation

- **recevoir un sortilège.** Une divinité ou un être puissant peut offrir à l'un de ses adorateurs un sortilège inscrit sur une tablette ou un rouleau de parchemin ou transmis en rêve. Celui-ci devra ensuite réussir un test de Piété afin de s'en souvenir. Cette méthode d'enseignement est suffisamment exceptionnelle pour que les investigateurs n'aient quasiment aucune chance de recevoir un don de leur dieu de cette manière

Ainsi dans le monde de Byzance, les premiers païens ont presque tous disparu des terres de l'Empire romain à l'aube du Moyen Âge. Sachant que leur culte tomberait dans l'oubli, ils ont scellé quand ils le pouvaient une partie de leurs objets de culte pour les préserver et peut-être permettre à leurs descendants de reprendre le flambeau. En Grèce et en Crète c'est ainsi que des cultes comme celui de Déméter ou celui d'Esculape ont émergé au cours du VII[e] siècle. Dans le premier cas, un jeune noble ayant hérité d'un domaine moribond a découvert dans les environs de Patras une crypte contenant des semences sacrées de Déméter. Croyant avoir trouvé une tombe de saint, il s'est mis à y prier régulièrement pour que ses terres redeviennent fertiles. Au bout d'une semaine, les pousses sacrées se sont mises à dépérir. Examinant les parois de la crypte, il s'est rendu compte qu'il s'agissait d'un culte païen et s'est mis à prier la déesse. Sa foi s'est petit à petit transformée à mesure que les semences sacrées ont permis à ses gens de faire de grandes récoltes. Depuis, il est devenu le prêtre de Déméter de la région, une des plus prospères de Grèce. Ce faisant, il a appris le sortilège « Fertilité », sans passer par un maître ou un apprentissage classique, simplement en refaisant les prières décrites sur les parois de la crypte.

Pour les traditions monothéistes, l'apprentissage passe souvent par un mélange de méditation et d'introspection et de cours plus théorique. Le cas de figure le plus courant est celui d'un fidèle qui, à travers l'étude des textes sacrés, expose une vérité à un autre fidèle moins avancé que lui sur le chemin de la piété. Après cette exégèse, le novice passe du temps dans un isolement pieux (un séjour en monastère, ermitage ou ribat par exemple) et tente de comprendre les implications de ce que lui a enseigné son maître. S'il finit par comprendre la signification réelle et cachée de l'enseignement, il pourra à son tour la transmettre ou l'utiliser. C'est ainsi que la plupart des sortilèges chrétiens, juifs ou musulmans sont transmis de fidèle en fidèle.

Foi et Sortilèges

Chaque tradition a accès à plusieurs sortilèges. En fonction de leur puissance, ces sortilèges sont généralement classés en plusieurs voies : les premiers sont qualifiés de mineurs, les suivants de majeurs et les derniers de supérieurs.

Un fidèle croit. Il connaît, ou on lui explique les fondements de sa croyance. Mais certains font plus que simplement respecter des commandements ou des rituels liturgiques, ils tentent de les comprendre ou de les incarner. Ce sont ces fidèles-là, ceux qui sont poussés à mieux maîtriser leur religion, qui sont les élus pouvant utiliser la magie sacrée. Les plus saints des hommes peuvent effectuer de véritables miracles.

Ainsi, plus la FOI est élevée, plus l'investigateur peut maîtriser de sortilèges et de voies, mais comme dit précédemment (voir chapitre sur la Conviction page 232), une FOI élevée impose de plus en plus de restrictions.

La magie

Un test de compétence de voie est requis pour la réussite du sortilège, ainsi que la dépense du nombre de Points de Magie indiqué dans la description du sortilège.

Sur un succès critique, l'investigateur dépense la moitié des Points de Magie requis, et en cas d'échec critique en dépense le double.

Un investigateur peut aussi avoir besoin, selon les sortilèges, de composants et de temps (pouvant varier de quelques secondes à plusieurs heures).

Un sortilège utilisé pour commettre un péché entraîne une perte de Santé Mentale et de Conviction. Cette perte est fixée librement par le Gardien pour la SAN. Il en va de même pour la COV, bien que le Gardien puisse s'inspirer du tableau des pertes de COV causées par des péchés (voir chapitre sur la Conviction page 232).

Le monde de Byzance n'est pas imprégné de magie. Certes elle existe, mais elle reste un élément inhabituel voire légendaire. La majorité des croyants pensent avoir affaire à des manifestations de leur dieu lorsque l'étrange se présente devant eux, mais ce n'est que très rarement le cas.

Néanmoins, lorsqu'un être humain obtient les faveurs de son dieu, ses pouvoirs sont bien réels. La plupart des magiciens n'auront qu'une magie peu puissante. Cela leur conférera quand même un avantage certain face aux autres mortels. Mais ils ne seront pas capables de vaincre une armée à eux seuls ou de ressusciter les morts.

Les investigateurs incarnés par les joueurs pourront faire partie de cette catégorie, mais il ne faudra pas oublier que ces pouvoirs imposent de grandes contraintes qui peuvent grandement influencer le déroulement des parties.

Enfin il existe une poignée d'élus qui ont été choisis par leur divinité. Ces saints hommes et femmes possèdent des pouvoirs divins, capables de renverser la pire des situations. Ces pouvoirs ne doivent pas être confiés aux joueurs, au risque de déséquilibrer complètement le jeu. Pourquoi incarner un homme normal quand on peut avoir un faiseur de miracle ? Le Gardien doit garder à l'esprit que la magie religieuse n'est accessible qu'au prix d'un respect de tous les commandements de la religion. Cela rend impossible pour un de ces saints hommes de suivre un scénario classique et le cantonne au rôle de PNJ. Évidemment le Gardien est libre de permettre à un joueur de jouer un saint, mais il est prévenu des risques qu'il encoure.

FOI	Nombre de voies	
13-14	Accès à la première voie	INT / 2 [1]
15-16	Accès à la seconde voie	INT
17-18	Accès à la troisième voie	INT x 1.5 [1]
19 et +	Accès au miracle	INT x 2

[1] *Arrondi à l'inférieur*

Règles à la création

Un investigateur magicien a connaissance d'un sortilège de la première voie. Il peut en acheter d'autres en dépensant des points de compétences.

Un sortilège de la première voie coûte 5 points, un de la seconde voie 10 points, un de la troisième voie 15 points, et les miracles ne sont simplement pas accessibles.

En cours de jeu, c'est au Gardien de décider comment les joueurs pourront accéder à de nouveaux sortilèges. Quant aux miracles, les conditions pour pouvoir en posséder un sont décrites dans la sous-partie correspondante de ce chapitre.

L'accès à une certaine voie donne la possibilité de faire des tests dans la compétence correspondante (ces compétences sont des compétences d'occupation pour l'Homme de Foi).

Les pourcentages de base sont respectivement pour la première, la seconde et la troisième voie de FOI x 2 %, de FOI %, de 0 %.

Il n'est pas possible de dépenser des points de personnage dans des voies auxquelles l'investigateur n'a pas accès. Enfin un personnage à la création ne peut posséder plus de six sortilèges.

Les règles qui s'appliquent pour gérer les Points de Magie sont les suivantes :

- un investigateur ne peut dépenser plus de Points de Magie qu'il n'en possède, et leur nombre ne peut être supérieur à son POU
- lorsqu'un investigateur n'a plus de Points de Magie, il s'évanouit et reste inconscient jusqu'à ce qu'il en ait récupéré au moins un

Les Points de Magie se régénèrent à la cadence d'un quart du POU de l'investigateur toutes les six heures (arrondir à l'unité inférieure). On peut donc tous les récupérer en 24 heures maximum, à moins d'en dépenser d'autres entre-temps.

Les reliques

Les reliques sont des objets saints du culte qui permettent au fidèle, le temps d'un sortilège, de magnifier sa foi et ses prodiges en lui faisant bénéficier de leurs pouvoirs. Certaines reliques sont considérées comme ayant une importance primordiale, voire même légendaire, tels la Sainte Croix du Christ, le Palladium d'Athéna ou l'Arche d'Alliance. D'autres peuvent être bien plus modestes, comme le sang d'un descendant des dieux païens, une partie d'un corps d'un saint ou un objet lui ayant appartenu.

Les reliques sont décrites comme possédant un certain nombre de Points de Ferveur, de Points de Magie ou les deux à la fois. Quand un fidèle possédant un tel objet décide de l'utiliser alors qu'il lance un sort, il peut utiliser tout ou partie des Points de Magie et/ou des Points de Ferveur de la relique (les réduisant d'autant) en plus des siens. Cela puise dans le pouvoir de la relique et quand ces Points de Magie et/ou de Ferveur se trouvent à être épuisés, elle n'est plus d'aucune utilité. Dans tous les cas, une relique est un don de son dieu, et l'investigateur devra se montrer méritant et dévoué pour pouvoir l'utiliser à nouveau. Cela peut prendre la forme d'un rituel de consécration, de l'établissement d'un sanctuaire dédié au mythe de la relique ou de déposer la relique en un endroit consacré pour que d'autres fidèles puissent s'y recueillir.

Mais ce n'est pas parce que l'investigateur possède une relique qu'il peut en toutes circonstances se servir de son pouvoir. Certaines reliques d'importance primordiale, prennent racine dans les mythes fondateurs d'un culte et fonctionneront toujours. Les autres, plus modestes, doivent être utilisées en accord avec le mythe auxquelles elles sont liées.

En utilisant une relique, l'investigateur se doit d'avoir un objectif noble : par exemple sauver un vieil ermite pourchassé par des démons, protéger au péril de sa vie un parchemin qui s'il tombait entre de mauvaises mains pourrait signifier un danger encore plus grand. Il ne doit pas par ce biais se permettre de sauver égoïstement sa vie.

Le Gardien déterminera le nombre de Points de Ferveur et/ou de Magie et dans quelles circonstances s'utilisent les reliques.

La Foi et les fidèles

La Foi est une notion relative, et pour les fidèles de presque toutes les religions, elle a une grande influence. Il est plus facile de faire des miracles devant des gens qui y croient que devant des incrédules. Aussi, existe-t-il un système de bonus/malus pour le lancement des sortilèges religieux en fonction de la région et des croyances de la population locale. Ces bonus/malus ne s'appliquent que si le fidèle lance un sortilège sacré face à un groupe (au moins quatre personnes) ou une foule de personnes qui ne partagent pas ses convictions religieuses. Ainsi un polythéiste pourra facilement lancer ses sortilèges lors d'une assemblée avec ses fidèles, mais difficilement à la barbe d'une foule de villageois chrétiens en colère.

Exemple d'échelle de bonus/malus au test dans la voie spirituelle :

Dans sa civilisation : + 10 %

Devant une majorité de personnes de religion proche : + 5 % (exemple des romains chez les orthodoxes...)

Dans une région où la religion est connue mais peu ou pas pratiquée : 0 % (exemple : des musulmans dans l'Empire byzantin, des juifs ou des chrétiens dans le califat abbasside)

Dans une région où la religion est inconnue : - 10 % (des juifs en Scandinavie, des païens babyloniens en Italie)

Dans une région où la religion est pourchassée et combattue : - 20 % (des païens dans l'empire chrétien byzantin, des suivants de Mardouk dans l'Empire carolingien)



Les relations entre les religions

Les religions du Livre

Les chrétiens unis sous la bannière du Pape ou du Patriarche de Constantinople ont des relations parfois difficiles, parfois apaisées avec les Juifs. Les musulmans sont accueillis par les diplomates et les marchands, mais le peuple a tendance à les mépriser ou à les craindre. Les Sassanides sont considérés avec étrangeté et beaucoup de chrétiens pensent qu'il s'agit d'une autre hérésie chrétienne. Si le Pape a essayé de nouer des contacts avec eux, le Patriarche de Constantinople a bloqué toute diplomatie avec une religion étrangère et probablement ennemie d'ici à quelques années. Les cultes païens sont considérés comme diaboliques et combattus avec ardeur. Que ce soit un lynchage populaire ou des mesures coercitives, les chrétiens pourchassent ceux qu'ils considèrent comme leur pire ennemi. Ils n'ont pas forcément tort.

Les musulmans tolèrent et protègent les religions du Livre (Chrétiens, Juifs) du moment qu'ils s'acquittent de la jizya, selon la loi coranique de la Dhimma. Les fidèles du zoroastrisme sont parfois considérés comme Gens du Livre, mais pas toujours. Les cultes païens sont considérés comme des ennemis à exterminer.

Les juifs sont bien obligés de s'accommoder de toutes les autres religions : depuis la chute du Temple en 70, ils n'ont plus de royaume et vivent dans la diaspora. Du moment que les autres religions ne cherchent pas à convertir leurs fidèles, ils vivent dans une coexistence pacifique forcée. Bien entendu, la plupart des juifs méprisent les autres croyances, mais ils ont appris à garder leur avis pour eux.

Seul le royaume khazar est juif : là, les autres cultes sont tolérés mais ils doivent rester le plus discret et s'acquitter d'un impôt très lourd. Aussi existe-t-il peu de communauté qui ne soit pas juive dans le royaume.

Le zoroastrisme

Les suivants de Zoroastre tolèrent les autres cultes du moment qu'il est prouvé qu'ils sont monothéistes et que leurs croyances sont bienveillantes. La répression en cas de délit ou de crime est particulièrement forte. Les cultes païens sont simplement proscrits, mais il n'y a pas de persécution.

Les polythéistes

Les cultes païens offrent une myriade de situations. On peut néanmoins donner des tendances générales. La plupart des cultes ayant été persécutés, les fidèles païens ont une aversion pour les nouvelles religions. Ils ne chercheront pas à leur nuire ouvertement (sauf pour les plus fanatiques) de peur d'être découverts et pourchassés. Mais ils feront tout pour les écarter et éliminer les personnes qui pourraient les gêner ou les menacer. Certains cultes tentent de créer une coexistence avec des communautés locales isolées, mais les résultats sont souvent mauvais : du moment qu'un étranger a vent de cette « alliance », les choses se dégradent très vite. La seule religion qui n'attire pas le courroux des païens est le judaïsme. Eux aussi ont souffert dans leur histoire et ils se sont côtoyés dans l'Antiquité, même si les juifs n'apprécient guère les polythéistes.



Les miracles

Les miracles sont les faveurs accordées par les divinités à leurs élus. Il s'agit d'interventions divines qui peuvent être entièrement interprétées par un investigateur et le Gardien ou gérées par une mécanique particulière. Dans ce dernier cas, voici les points à considérer :

- seuls les fidèles ayant une FOI supérieure à 18 peuvent tenter de lancer des miracles
- un miracle nécessite d'avoir une COV supérieure à 84
- le fidèle doit réussir un test en Conviction
- il lui faut investir plusieurs Points de Ferveur pour pouvoir lancer le miracle (le coût étant déterminé par le Gardien en fonction de situation et des circonstances)
- le fidèle ne choisit pas le miracle qu'il veut invoquer. C'est la divinité (soit en réalité le Gardien) qui agira en fonction du contexte et de la situation. Si certains miracles sont décrits plus avant, c'est uniquement pour donner des idées au Gardien qui peut les appliquer tels quels ou pas
- une divinité peut très bien ne pas agir, même s'il s'agit d'un de ses plus grands fidèles. Les voies du Seigneur sont impénétrables
- un fidèle qui voit sa demande d'intervention réussir sera considéré comme ayant effectué une action très louable, il pourra donc gagner des Points de COV (voir le chapitre sur la Conviction page 232). La dépense sera alors minorée de la moitié des points dépensés
- un fidèle qui se voit refuser un miracle, ou si ce miracle se révèle un échec (comme une invocation de serviteur de son dieu qui se fait tuer, une malédiction qui ne serait pas levée, une résurrection qui n'aurait pas lieu…) est alors en proie au Doute comme s'il avait perdu 5 points de COV (voir le chapitre sur la Conviction page 232)

Les traditions spirituelles

Les différentes religions du monde de Byzance permettent à ceux qui suivent le plus ardemment leurs traditions d'avoir accès à la magie sacrée. Attention toutefois, on peut suivre des traditions et ne pas avoir suffisamment de FOI et de Conviction pour acquérir ou lancer ces sortilèges. Bien qu'il s'agisse prosaïquement d'une forme de magie, elle implique pour les joueurs d'interpréter leur investigateur en respectant au maximum

Les sortilèges de négation de magie constituent le point fort de la magie chrétienne (de même que pour la magie musulmane), ce qui explique en partie la prépondérance de ces religions face aux autres : les autres traditions magiques ne développeront jamais cette capacité.

les fondements de chacune de ces religions, même si parfois cela peut aller au détriment du groupe ou du scénario. Tout pouvoir a un prix.

Chaque tradition spirituelle a sa propre échelle des valeurs. Si on retrouve souvent certains péchés en commun, ils n'ont pas la même importance en fonction de la religion. De plus certains interdits sont propres à chaque religion. Les principaux péchés, mineurs et majeurs, sont décrits pour chacun des grands courants religieux de l'époque dans le chapitre sur la Conviction (voir page 232). Commettre un péché entraîne souvent une perte en COV. Les joueurs devront être attentifs à leur niveau de COV car il peut arriver qu'il soit trop bas pour leur permettre de lancer des sortilèges sacrés.

La magie chrétienne

Dès les premiers temps où les chrétiens sont apparus, ils ont accordé une grande place aux miracles. Bien que le Christ lui-même ait condamné Simon le magicien, les premiers saints ont manifesté des capacités prodigieuses. Néanmoins un prêtre ou un saint homme ne se considérera jamais comme un mage ou un pratiquant de magie.

Le plus important culte du monde, avec de très loin le plus grand nombre de fidèles, est aussi celui qui est le plus divisé. De grandes différences de dogme existent entre les catholiques (dont le chef naturel est le pape) et les orthodoxes en Orient, conduits par les patriarches d'Alexandrie, d'Antioche, de Jérusalem et de Constantinople. Il existe aussi de nombreuses « hérésies », telles que l'arianisme, le monothélisme, le monophysisme et le nestorianisme.

Les chrétiens se retrouvent tous dans leur attachement à la préservation du message originel du Christ, quel qu'en soit le prix. Mais ils s'opposent sur tout le reste. Par exemple, les Catholiques s'indignent lorsque les Orthodoxes s'allient avec les Abbassides, ou lors de l'invention du monothélisme (« hérésie de consensus ») sans en référer au pape. Les Orthodoxes ignorent les protestations des Catholiques en remettant régulièrement en question l'autorité naturelle du pape sur les patriarches de Constantinople, Alexandrie, Antioche et Jérusalem.

Ainsi chaque courant chrétien a sa propre vision du monde et de fait développe des particularités quant à sa magie. Toutefois on peut tirer des généralités qui se retrouvent partout dans la chrétienté.

Il existe pour la magie chrétienne trois voies différentes. La première est la plus facile d'accès, et la dernière est la plus difficile à maîtriser. Tout magicien chrétien se doit d'avoir déjà appris au moins deux sortilèges de la première voie avant de pouvoir en apprendre de la seconde, et ainsi de suite

Première voie, le Saint-Esprit

Il s'agit d'invoquer la mansuétude de Dieu pour une intercession. Elle prend la forme d'une dévotion à Dieu, mais souvent les fidèles préfèrent se référer à un ou une saint(e), à une invocation sous forme de « psaume » ou à l'utilisation d'une relique ou d'un objet évoquant le saint. Les pouvoirs sont ainsi plus faciles à lancer même pour un magicien chrétien moyen, ce qui renforce les croyants dans la justesse de leur foi.

La voie du Saint-Esprit regroupe principalement des sortilèges de défense (physique ou mentale, à la maladie, aux accidents...), de soins (rétablissement plus rapide, expurger des poisons...) et de l'anti magie.

Les sortilèges de la voie du Saint-Esprit sont :

- la paix du corps (Soin mineur)
- le réconfort des justes (Négation de folies)
- le soulagement corporel (Neutralisation des maladies)
- le dernier souffle (Donner la bonne mort)
- la purge du malin (Neutralisation des poisons)
- le bouclier pieux (Négation de magie)
- la volonté des martyrs (Annulation de la douleur)

Deuxième voie, le Fils

Il s'agit de toucher l'âme des croyants ou d'abattre la volonté des infidèles. Cela se manifeste par le récit de passages de l'évangile, d'homélies ou des diatribes « inspirées ». Les effets sont des augmentations de caractéristiques, du moral, un contrôle mental limité (injonction) et permettent aussi de générer des effets de peur et de désorientation... sur des ennemis incroyants. Ces sortilèges expliquent la force des soldats chrétiens.

Les sortilèges de la voie du Fils sont :

- le courage des justes (Augmentation de la Volonté)
- l'aura de David (Intimidation majeure)
- la bénédiction divine (Bénédiction)
- la prouesse du pieu (Augmentation de caractéristiques)
- la divine providence (Manipulation du hasard)
- le fléau des incroyants (Contrôle mental de masse)

Troisième voie, le Père

C'est la voie la plus rare et la plus difficile à atteindre. C'est celle réservée aux plus méritants et aux saints. Bien peu de personnes atteignent ce niveau, ce qui explique le faible nombre de sortilèges. Il en existe quatre répandus parmi les plus saints des chrétiens :

- la sagesse des prophètes (Divination majeure)
- la paix des âmes (Rétablissement de SAN)
- la foi des martyrs (Exaltation de la FOI)
- la Terre sainte (Sanctuaire)

Enfin, en plus des trois voies, il existe pour les plus saints d'entre eux la possibilité d'invoquer des miracles. Ils ne sont accessibles que pour les personnages ayant une FOI égale ou supérieure à 19. Si le Gardien a toute latitude pour inventer le miracle qu'il souhaite (en accord souvent avec le joueur), voici les deux miracles les plus « répandus » sachant qu'on ne dénombre qu'une demi-douzaine de miracles effectués en moyenne par siècle :

- **la bénédiction de Lazare** : il s'agit d'invoquer la toute puissance du Christ pour redonner vie à un être mort. L'effet n'est pas immédiat mais met trois jours pour se réaliser. Peu importe l'état du mort ou l'ancienneté de son trépas, la cible reviendra avec un corps complet tel qu'il était l'année de sa mort, moins les éventuelles maladies qu'il avait à ce moment. Cette résurrection n'efface pas les éventuelles malformations ou blessures qu'avait la cible. Théoriquement, le fidèle peut ressusciter n'importe quelle personne, à moins que cette dernière n'ait bénéficié d'une bonne mort (voir le sortilège du même nom) ou soit victime d'une malédiction qui empêcherait cette renaissance. Néanmoins s'il ne veut pas commettre de péché, le fidèle aura tout intérêt à faire revivre un chrétien, et surtout pas un homme mauvais. Un chrétien ressuscité gagnera 1D10 points de COV. S'il est d'une autre religion, il devrait en perdre 1D4, confronté à la toute puissance d'une religion qui n'est pas la sienne

- **la lumière de Dieu** : il s'agit d'une manifestation primaire de la toute puissance du Dieu unique. Lorsqu'elle est invoquée, elle jaillit par tous les pores de la peau du fidèle et éclaire une zone d'un kilomètre de diamètre. Ceux à proximité seront complètement aveugles à moins d'être des fidèles chrétiens, juifs ou musulmans avec une COV de 60 ou plus. Toute créature du Mythe (à l'exception des plus puissantes) sera instantanément détruite ainsi que tous les non-morts dans un rayon de 500 mètres. Les sortilèges d'une autre religion (sauf celles du Livre, c'est-à-dire le judaïsme et l'islam) seront dissipés et leurs fidèles (à l'exception des juifs et des musulmans) perdront 1D10 Points de Magie. Le fidèle ressortira épuisé lorsque le miracle (qui dure en moyenne une minute) se terminera et devra se reposer sous peine de perdre des points de vie à cause de l'épuisement.

La magie musulmane

L'Islam est la troisième religion du Livre. Elle possède donc certains points communs avec les autres religions que sont le christianisme et le judaïsme. N'étant pas focalisée sur l'aspect trinitaire (qui n'existe pas pour eux), ils n'ont pas trois mais cinq voies (qui correspondent aux cinq piliers de l'Islam). Bien qu'il n'y ait pas de hiérarchie en théorie entre ces cinq voies, elles n'ont pas la même puissance pour le fidèle.

Le premier pilier, la Chahada

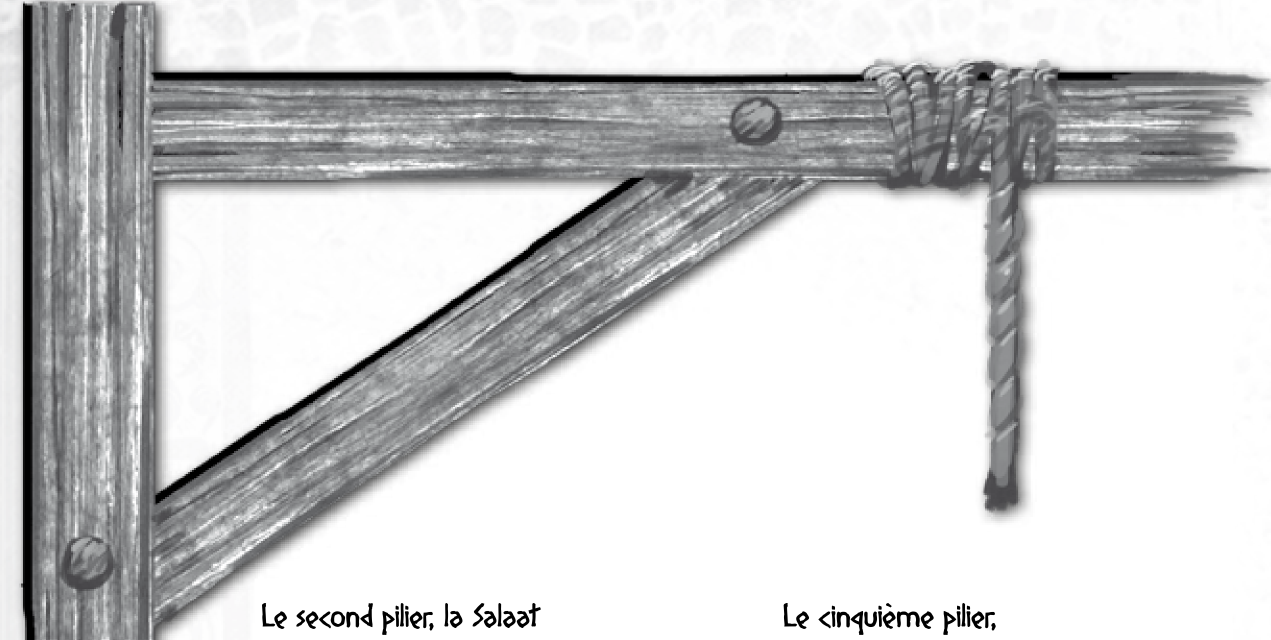
Les Musulmans considèrent que c'est la voie la plus importante, aussi fait-elle partie de celles apprises en premier. En affirmant leur foi, les Musulmans imposent leur foi au monde et affrontent l'adversité. La voie de la Chahada se focalise sur le moral et la combativité des Musulmans :

Sortilèges (mineurs)

- Le courage du désert (Augmentation de la Volonté)
- La volonté du tout-puissant (Injonction)
- ma maison est à toi (Sanctuaire mineur)
- la foi pure (Augmentation de caractéristiques)

Les courants religieux de l'Islam et les traditions spirituelles

Dans le monde musulman de Byzance, en cette fin du IXe siècle, le sunnisme est majoritaire. Près de quatre musulmans sur cinq sont sunnites. Mais cela ne signifie pas que les autres courants soient inexistants, bien qu'à cette époque, ils n'aient pas encore de territoire où ils se soient imposés. Parmi ces autres courants, le plus connu est le chi'isme, qui diffère sur la question de la succession du Prophète et sur la prédominance de la Sunna. Les chi'ites sont plus mystiques que les sunnites, et donc plus prompts à user de la magie musulmane. On retrouve aussi les kharidjistes, des fanatiques du Djihad, en particulier sa forme dite mineure, et leur approche de la magie spirituelle est elle aussi différente en instaurant un sixième pilier, le Djihad. Il existe aussi le soufisme, les Ismaélites... Chaque courant a en théorie sa version des traditions spirituelles. Comme les joueurs ne rencontreront pratiquement que des Sunnites, seule cette tradition spirituelle est traitée dans ce chapitre. Les autres voies seront développées dans de futurs suppléments.



Le second pilier, la Salaat

Les cinq prières réconfortent les Musulmans et raffermissent leur foi. Elles permettent à la communauté d'être plus forte et d'affronter l'infidèle. La voie de la Salaat se focalise sur la protection mentale et morale des fidèles :

Sortilèges (mineurs)

- La souffrance des martyrs (Annulation de la douleur)
- Le sentier de la foi (Négation de folies)
- La voix qui guérit (Soin mineur)
- La miséricorde du juste (Apaisement)

Le troisième pilier, le zakat

L'aumône musulmane se fait à travers un impôt. Ce dernier est une preuve d'obéissance et de miséricorde. Cette voie se focalise sur la protection des autres.

Sortilèges (majeurs)

- La miséricorde du puissant (Négation de magie)
- L'obéissance (Contrôle des fidèles)
- Le corps sain (Neutralisation des maladies)
- La Kaaba (Sanctuaire)

Le quatrième pilier, le jeûne du Ramadan

En se privant pour prouver la force de la foi, les Musulmans se renforcent mentalement mais aussi physiquement. Ils purgent le mal en eux avant de célébrer Allah le soir venu. Cette voie se focalise sur les prouesses physiques et la protection du corps :

Sortilèges (majeurs)

- Le bouclier des fidèles (Neutralisation des poisons)
- Les 99 noms de Dieu (Embrasement)
- La lame de parole (Intimidation majeure)
- Le don de soi (Soin majeur)

Le cinquième pilier, le pèlerinage à La Mecque

Il s'agit de la voie la plus étrange. Un Hajj a atteint un degré de compréhension du monde qui lui permet de voir au-delà des illusions des djinns. Cette voie ne peut être apprise que si le fidèle a déjà effectué son pèlerinage à La Mecque.

Sortilèges (supérieurs)

- L'obéissance (Contrôle mental des masses)
- La foi juste (Exaltation de FOI)
- Le délaissement de l'or (Apathie subite)
- une foi pour tous (Rétablissement de SAN)
- Le rêve du Prophète (Passage dimensionnel)

Il n'existe pratiquement pas de miracles dans l'Islam. Les rares hommes saints capables de lancer des miracles font souvent appel à la puissance guerrière d'Allah. L'exemple suivant est donné à titre d'exemple pour le Gardien :

- Invocation de la puissance du très grand : en invoquant les 99 noms donnés à Allah, le fidèle en appelle à sa mansuétude pour ceux qui le servent et à sa colère pour les ennemis de la foi. Toute personne qui n'est pas un Musulman, un Chrétien ou un Juif pratiquant (FOI de 12 ou plus) subit 2D6 points de dégâts à cause d'une lumière qui embrase les alentours du fidèle. Les créatures invoquées ou du mythe subissent le double de ces dégâts et s'enfuient de peur. Tous les sortilèges actifs (quelle qu'en soit l'origine) sont dissipés.

La magie juive

Le judaïsme est la plus ancienne des trois religions du Livre. Elle est la première religion monothéiste de la Méditerranée et donnera

naissance aux deux autres religions majeures de Byzance, le christianisme et l'Islam. Les pratiques juives ont beaucoup évolué au cours du temps, à cause des épreuves rencontrées par le peuple hébreu. Centrée sur le Temple de Salomon à Jérusalem, la religion juive s'est profondément modifiée avec la destruction du second temple de Jérusalem en 70 par les Romains. Petit à petit, ce sont les rabbins qui ont imposé de nouvelles pratiques religieuses, abandonnant les sacrifices du Temple pour une étude des Lois Sacrées.

On peut distinguer trois grandes formes de pratiques dans le judaïsme. À chacune correspond une voie pour les fidèles. La première de ces voies est celle de la purification. La pureté de l'âme et du corps est primordiale pour le Judaïsme. Des aliments kasher aux bains et ablutions dans la synagogue en passant par la vaisselle de pierre pour les plus pratiquants, la notion de pureté est la base pour la vénération de Dieu. Un être impur n'est pas digne d'accéder à la parole divine et à la compréhension du monde.

La deuxième voie est centrée sur le Talmud, l'ensemble des transcriptions de la loi orale et de ses commentaires. On appelle la mise par écrit de la loi orale la Mishna. Elle est accompagnée dans le Talmud de ses commentaires. La Mishna (qui signifie répétition) est un ensemble de 63 traités portant sur les réglementations religieuses et les études de cas posant problème. C'est le complément de la pratique la plus importante pour les rabbins, l'étude de la Torah, la Loi juive qui forme la base de la Bible hébraïque.

C'est la troisième voie, la plus difficile mais qui permet de comprendre les clés que Dieu a laissées aux hommes pour qu'ils le rejoignent.

On considère qu'un investigateur juif doit d'abord maîtriser la voie de la Purification pour ensuite se porter sur le Talmud et enfin sur la Torah. Un juif peut évidemment étudier ces textes sacrés quand il le veut, mais lorsqu'il s'agit d'accéder aux pouvoirs divins, il y a des étapes à franchir dans un ordre précis. Un spécialiste de la Torah n'aura pas directement accès aux sortilèges de cette voie s'il n'a pas d'abord maîtrisé les sortilèges des deux premières voies. Ainsi les plus puissants rabbins pratiquant cette magie ont accès aux sortilèges les plus puissants au terme d'une vie consacrée à l'étude des textes sacrés du Judaïsme.

La première voie, la Purification

Ces sortilèges sont centrés sur la protection et le renforcement du corps et de l'âme, en vue d'être prêt et digne à poursuivre le cheminement vers Dieu.

- Le corps pur (Neutralisation des poisons)
- L'âme sereine (Augmentation de la Volonté)
- Les mains justes (Focalisation)
- La demeure du juste (Sanctuaire mineur)
- Le début du cheminement (Endurance scolastique)
- La parole claire (Langue universelle)

La voie talmudique

Ces sortilèges sont centrés sur les pratiques religieuses. De cette étude, le fidèle en extrait une meilleure compréhension des hommes et de ce qu'ils doivent faire. Il peut ainsi interdire ou punir les mécréants et ordonner aux hommes de suivre la voie que Dieu leur a tracée :

- le service du cœur (Apaisement)
- la bénédiction amida (« debout ») (Injonction)
- le shabbat des hommes (Sanctuaire)
- les erouv (« moyens pour mettre place le shabbat ») (Contrôle mental des masses)
- la prééminence de la mezouza (« rouleau sur le montant de la porte ») (Bénédiction des lieux)
- l'autorité des kasherout (« lois kasher ») (Interdiction)

La Loi, la Torah

Il s'agit de la voie la plus puissante mais aussi la plus difficile à maîtriser. Il s'agit de s'atteler à l'étude des textes les plus sacrés, ceux de la Bible hébraïque. La pratique de la Torah est hebdomadaire, lors du shabbat et se manifeste aussi lors des fêtes liturgiques juives. Elles permettent de comprendre le monde et d'accéder à une vérité supérieure. Tous les sortilèges de la voie de la Torah sont des rituels qui ne peuvent être pratiqués qu'au moment des principales fêtes juives.

- Pessah (Reminiscence)
- Shavouot (les semaines) (Sapience primordiale)
- Rosh Ha-Shana (Jugement)
- Yom Ha-kippourim (Purification majeure)
- Soukkot (Sanctuaire ultime)

Il existe une quatrième voie qui en est à ses balbutiements. Certains la nomment Qabbalat. Il s'agit d'une tentative pour déchiffrer les mystères divins les plus complexes. On raconte que les rares sages qui se sont lancés dans cette voie seraient capables d'entrevoir les mondes à travers les mondes et ainsi de découvrir les secrets les plus cachés. Cette voie en étant à ses débuts, aucun investigateur ne peut prétendre à sa maîtrise.

La magie polythéiste

Les religions polythéistes furent nombreuses et dominèrent un temps les croyances des hommes. Il serait très long, fastidieux et complexe de devoir toutes les traiter en détail. Aussi pour simplifier la tâche au Gardien, on définit ces divinités selon six principes : les éléments, la nature et le vivant, la guerre, la protection, le principe cthonien et les valeurs.

Une divinité païenne est souvent constituée de plusieurs principes. Athéna, par exemple, est une divinité guerrière, protectrice et associée à la stratégie et l'intelligence, qui sont des valeurs. Shamash est le dieu de la lumière, du feu et de la justice, soit les principes élémentaires et des valeurs.

Lorsqu'un investigateur veut incarner un prêtre païen, il lui faut choisir sa déité et définir les principes qui la constituent. Ces principes peuvent être soumis par le Gardien, ou avoir son accord. Un fidèle pourra choisir ses sortilèges dans les principes qui définissent son dieu. Pour chacun de ces principes, on trouvera des sortilèges mineurs, majeurs et supérieurs. Leur acquisition est soumise aux mêmes règles que pour les autres religions.

Les éléments

Beaucoup d'anciens dieux sont soit des manifestations de forces élémentaires, soit des divinités qui ont soumis ces éléments. Poséidon maîtrise les flots et l'eau, Belenos la foudre et l'air, Shamash le feu et la lumière, Thor le tonnerre et la pluie. Chacun de ces sortilèges est générique. À charge au joueur et au Gardien de colorer les effets du sortilège en l'adaptant aux éléments auxquels est lié le dieu tutélaire.

Principe mineur
- L'appel du dieu (invocation élémentaire)
- La maîtrise du puissant (manipulation élémentaire)
- La miséricorde divine (protection élémentaire)

Principe majeur
- Le courroux divin (attaque magique, embrasement ou aveuglement en fonction de l'élément de la divinité)
- Les secrets des éléments (intuition élémentaire)

Principe supérieur
- La volonté divine (invocation élémentaire majeure)

La nature

Beaucoup de divinités sont liées au monde des vivants. Que ce soit les bêtes, les plantes ou les hommes, elles les dominent ou les protègent. Hathor l'Égyptienne et Freyr le Nordique sont des divinités de la fertilité, Déméter des bonnes récoltes tout comme Télipinu chez les Hittites.

Principe mineur
- La bénédiction de la nature (Fertilité)
- La compréhension du monde (Empathie naturelle)
- Demeure naturelle (sanctuaire mineur)

Principe majeur
- La domination du prédateur (contrôle mental des masses, ne marche que sur les animaux)
- Le courroux de la terre (attaque magique)

Principe supérieur
- Le toucher de la terre mère (Transfert d'âme)

La guerre

De tout temps, les hommes confrontés à la violence des hommes s'en sont remis aux dieux. Chaque victoire fut acquise par le sacrifice aux dieux, et la bravoure des fidèles attire les faveurs des belliqueux. La guerre recouvre deux aspects, la prouesse personnelle et la stratégie. Ce principe ne couvre que le premier aspect, le second étant associé au principe des valeurs. Arès, Marduk, les Zababa hittites ou Sekhmet sont des divinités guerrières.

Des miracles chez les polythéistes

Contrairement aux religions maonothéistes, les traditions païennes n'ont pas vraiment de miracles. Les grands prêtres et grandes prêtresses ont accès à des sortilèges supérieurs très puissants, souvent considérés à tort comme des miracles par les autres croyants.

Si un polythéiste devait invoquer un miracle, il demanderait à sa déité d'intervenir directement tout comme les autres croyants. Mais l'ancien dieu plutôt que d'user de son immense pouvoir choisirait de se manifester physiquement. Cet avatar de dieu pourrait avoir une forme anthropomorphe bien qu'aux dimensions titanesques ou une de ses nombreuses formes, animale ou élémentaire. Pour le plus grand malheur des païens les anciens dieux sont capricieux, et rien ne présage qu'un dieu incarné aide vraiment le fidèle, quelque soit sa FOI. De plus, la majorité de ces dieux sont encore emprisonnés et ne peuvent agir sur le plan des mortels.

Techniquement, un polythéiste peut tenter d'invoquer un miracle comme n'importe quel autre fidèle mais le Gardien doit avoir à l'esprit ces deux détails : le dieu est peut-être emprisonné et ne pourra se manifester. Seul le Gardien et les membres les plus importants du culte peuvent savoir si leur dieu est libre ou pas. Dans le cas où il est emprisonné, tous les points dépensés pour le miracle sont gâchés et le fidèle est considéré comme en proie à un Doute passager pour la journée qui suit l'invocation ratée. Le deuxième détail, c'est que le dieu peut très bien se retourner contre son fidèle ou simplement profiter de l'opportunité de s'incarner dans le monde des mortels pour suivre son propre agenda. C'est au Gardien de décider du comportement du dieu en fonction de la situation et de ses besoins.

Principe mineur
- Le courroux divin (attaque magique)
- La force des braves (augmentation de caractéristiques)
- Le courage des braves (intimidation majeure)

Principe majeur
- Le destin des braves (manipulation du hasard)
- La prouesse des dieux (bénédiction martiale)

Principe supérieur
- L'avatar de la guerre (invocation de serviteur mineur)

La protection

La plupart des dieux non belliqueux sont des dieux associés à la protection. Que ce soit celle des corps, de l'esprit, des lieux, on retrouve des autels et des signes religieux partout où l'homme souhaite préserver son monde. Odin, Isis, Asclépios, Enki, Freyja sont entre autres des divinités protectrices.

Principe mineur
- Le baiser divin (soin mineur)
- Le repos du fidèle (sanctuaire mineur)
- La bénédiction divine (bénédiction)

Principe majeur
- Le baiser de la mère (soin majeur)
- L'improbable demeure de la sauvegarde (sanctuaire)

Principe supérieur
- Le souffle de la vie (résurrection mineure)

Le monde chthonien

Le monde chthonien est le monde souterrain. C'est le refuge des morts, celui des secrets. Toutes les religions ont leur divinité chthonienne et qu'elle soit terrible ou bienveillante, elle garde l'accès aux plus grands secrets du monde. Osiris et Anubis, Lelwani la Hittite, Hadès, Perséphone, Arawn le Celte sont des déités chthoniennes.

Principe mineur
- Le baiser des enfers (Donner la bonne mort)
- Le secret des morts (divination majeure)
- L'appel du monde souterrain (parler aux morts)

Principe majeur
- Les brumes de l'au-delà (intimidation majeure)
- La fin du cycle (entropie)

Principe supérieur
- Le jugement final (jugement)

Les valeurs

Tous les dieux incarnent des valeurs. Que ce soit la justice, la paix, l'intelligence, la connaissance, le courage, les arts, on retrouve une myriade de divinités associées à ce principe. Chacun des sortilèges décrits ci-dessous doit être adapté à la valeur de la déité. Le Gardien peut s'en charger mais il peut aussi laisser l'investigateur gérer la manifestation de son dieu.

Principe mineur
- Le puits primordial (augmentation de caractéristique). La caractéristique doit être liée à la valeur de la divinité (exemple : INT pour la connaissance, CHA pour la justice ou les arts, POU pour la magie, CON pour la résistance ou la longévité...)
- L'appel du puissant (manipulation du hasard, mais seulement dans une compétence liée à la valeur)
- La perception divine (Focalisation)

Principe majeur
- La subjugation divine (Favori des dieux)
- La toute puissance divine (Augmentation de compétence)

Principe supérieur
- Épiphanie (réussite absolue)

Afin de faciliter la tâche du Gardien, voici quatre dieux qui ont de nouveau des fidèles à l'époque du jeu. On donnera pour chacun d'entre eux une liste des principes dominants et des sorts accessibles pour ses prêtres/prêtresses. De plus, chacun de ces dieux possède un sortilège qui lui est propre, un secret que ses fidèles gardent jalousement.

Athéna, déesse de la guerre, de la sagesse et des artisans

Athéna, déesse de la Sagesse, fut la déesse tutélaire d'Athènes. Déesse civilisatrice, elle est toujours représentée armée d'un bouclier à tête de méduse. Son animal de prédilection est la chouette. Parfois elle joue de la flûte, et

La lance sacrée

Il s'agit d'un sortilège connu uniquement par les grands prêtres d'Athéna. C'est un sortilège unique qui ne peut être lancé par aucun autre magicien. Il faut que le fidèle ait une COV d'au moins 60 pour espérer lancer le sortilège.

Nom : La lance sacrée
Accès : voie d'Athéna
COV : 85
Coût : 8 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : R (deux heures)
Description : le fidèle bénit une lance en olivier et à la pointe de bronze. Au terme d'une nuit de prières et de libations, il insuffle dans l'arme la puissance de sa déesse. Cette lance n'obtient pas de bonus particulier, et reste aussi fragile qu'avant. Sauf face à des êtres magiques ou à des créatures du Mythe. Dans ce cas, elle offre un bonus de 20% pour toucher et multiplie les dégâts par 5 ! Néanmoins le porteur de la lance qui peut être quelqu'un d'autre que le fidèle, n'a le droit qu'à un essai. S'il rate sa cible, la lance perd son pouvoir divin. On ne peut réclamer la puissance d'Athéna qu'une fois par cycle lunaire.



ainsi font ses fidèles, pour se donner du cœur à l'ouvrage. Les premiers fidèles ont réinvesti les anciens lieux de culte, dissimulés dans les caves de temples qui sont devenus des églises, ou devenus des ruines ouvertes aux vents et aux chiens errants. Ils ont essaimé dans toute la Grèce, annonçant la bonne nouvelle du retour des faveurs divines à l'aide de petites barques sillonnant les archipels de l'Égée - là où jadis les trirèmes athéniennes faisaient la loi parmi les ligues de cités.

Principes dominants : la guerre, la protection
Principe mineur : les valeurs

Voie mineure
- La bénédiction divine (bénédiction)
- La force des braves (augmentation de caractéristiques)
- Le courage des braves (intimidation majeure)
- La perception divine (Focalisation)

Voie majeure
- L'improbable demeure de la sauvegarde (sanctuaire)
- Le destin des braves (manipulation du hasard)
- La prouesse des dieux (bénédiction martiale)

Poséidon, le seigneur des mers et géniteur de monstres

Dieu des mers et des océans en furie, Poséidon est aussi « l'ébranleur du sol », dieu des tremblements de terre et des sources. Son symbole principal est le trident. Il est aussi symbolisé par le taureau, et surtout le cheval. Ses fidèles ont construit des autels dans des grottes, et ont fait rétablir des jeux équestres, les Hippokrateia. Monté sur un char tiré par des dauphins, élevant son trident, les remous de sa colère engloutissent les plus stables des navires. Le dieu est principalement influent en Crète, dans les îles des Cyclades et en Grèce.



Principes dominants : les éléments, la nature
Principe secondaire : la guerre

Voie mineure
- L'appel du dieu (invocation élémentaire)
- La maîtrise du puissant (manipulation élémentaire)
- La miséricorde divine (protection élémentaire)
- La compréhension du monde (Empathie naturelle)

Voie majeure
- Le courroux divin (attaque magique, lame d'eau)
- Les secrets des éléments (intuition élémentaire)
- Le destin des braves (manipulation du hasard)

Voie supérieure
- La volonté divine (invocation élémentaire majeure)
- La malédiction d'Ulysse (unique)

Apollon, dieu du savoir et des arts

Apollon est le dieu des arts de représentations (chant, danse, musique) et des arts occultes (divination). Dieu qui fût colérique et vengeur, il est désormais pour ses adorateurs un dieu du savoir sous toutes ses formes, qui a su s'accommoder de la proximité avec les chrétiens. Il est représenté comme un jeune homme blond, avec une lyre à carapace de tortue. Les plus anciennes légendes indiquent qu'il chassait avec l'aide d'un arc d'argent dans les forêts de Cyrénaïque. Son animal fétiche est le cygne. Son sanctuaire principal se trouve à Cyrène, mais il est aussi adoré en Grèce et à Constantinople même.



Principe dominant : les valeurs
Principe secondaire : la protection, les éléments

Voie mineure
- Le puits primordial (augmentation de caractéristique), la caractéristique doit être liée à la valeur de la divinité (exemple : INT pour la connaissance, CHA pour la justice ou les arts, POU pour la magie, CON pour la résistance ou la longévité...)
- La perception divine (Focalisation)
- Le repos du fidèle (sanctuaire mineur)
- La bénédiction divine (bénédiction)
- La Lumière du Soleil (Aveuglement)
- L'appel du dieu (invocation élémentaire)

Voie majeure
- La subjugation divine (favori des dieux)
- L'improbable demeure de la sauvegarde (sanctuaire)
- Les secrets des éléments (intuition élémentaire)

Voie supérieure
- Épiphanie (réussite absolue)
- Le souffle de la vie (résurrection mineure)
- Augure de la Pythie (unique)

Tinnit, la mère féconde, reine de Carthage

Tinnit, considérée tour à tour comme une déesse vierge et une déesse mère, est la déesse de la fertilité, protectrice de Carthage, présidant aux naissances et à la croissance. Son symbole, visible dans tous les temples consacrés, est celui d'une personne priant, les bras levés vers le ciel. Ses fidèles ont rétabli les anciennes cérémonies et actes symboliques louant la fertilité, mais sans scènes de débauche avec excès sanguinaires et cruels, et sans sacrifices humains.

Principes dominants : le chthonien, les éléments
Principe secondaire : la protection

Voie mineure
- Le baiser des enfers (Donner la bonne mort)
- Le secret des morts (divination majeure)
- La miséricorde divine (protection élémentaire)
- La bénédiction divine (bénédiction)

La malédiction d'Ulysse

Il s'agit d'une très puissante malédiction qui empêche la victime de pouvoir retourner chez lui lorsqu'il part en bateau. Il faut posséder un effet personnel de la victime pour lancer ce rituel.

Nom : La malédiction d'Ulysse
Accès : voie de Poséidon
COV : 85
Coût : 10 points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R
Description : le prêtre de Poséidon maudit une personne dont elle possède un effet personnel. Si ce dernier prend le bateau avant qu'une semaine ne soit passée, il ne pourra jamais atteindre son but. Le Gardien peut user de tous les moyens nécessaires pour le dérouter de son chemin : une tempête, un naufrage, une attaque de pirates/ennemis, un monstre marin, une maladie qui décime l'équipage, des vivres qui se retrouvent avariés, forçant à une escale ou rendant fous l'équipage... Tant que la personne maudite utilisera les mers pour voyager, il lui arrivera systématiquement une catastrophe. Si la victime décide de partir par les terres, il ne lui arrivera rien (que de l'ordinaire) : le dieu des mers est impuissant sur la terre. Si jamais la victime arrive à se rendre à sa destination initiale, la malédiction est levée. Et si elle devait se rendre sur une île, il ne lui reste plus qu'à abandonner ou à demander pardon au dieu des mers...

Augure de la Pythie

Il s'agit d'un sort puissant de divination qui donne à celui qui demande l'augure des clés sur son futur. Il se doit au préalable, pour s'assurer la faveur d'Apollon, de faire un sacrifice qui agrée le dieu.

Nom : Augure de la Pythie
Accès : voie d'Apollon
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (plusieurs heures)
Description : Le prêtre invoque le nom d'Apollon au cours d'une cérémonie rituelle au cours duquel il procède à des ablutions et à des purifications, mâche des feuilles de laurier, avant de rentrer dans une sorte de transe hystérique. Il prononce des paroles incohérentes et ensuite délivre une prophétie concernant le futur qui s'avérera toujours exacte, en dépit de tout.

Voie majeure
- Les secrets des éléments (intuition élémentaire)
- La fin du cycle (entropie)
- L'improbable demeure de la sauvegarde (sanctuaire)

Voie supérieure
- Le jugement final (jugement)
- La bénédiction de Tinnit (unique)

Le grimoire de magie

Description des sortilèges

Chacun des sortilèges décrits dans cette section est défini par les caractéristiques suivantes :

Nom : il s'agit du nom générique. Selon la religion, il peut s'appeler différemment.

Accès : c'est l'ensemble des religions qui ont accès à ce sortilège.

COV : c'est le niveau minimum en COV pour pouvoir lancer ce sortilège.

Coût : Le coût est en Points de Magie et/ou en Point de Ferveur.

Latence : il s'agit de la durée nécessaire pour lancer le sortilège. Elle est définie par trois lettres, E pour une évocation qui ne prend en moyenne qu'un round, P pour un sortilège psalmodié qui nécessite du temps et de la concentration pour être lancé (qui peut aller de quelques minutes à quelques heures et souvent correspond au temps de prière ou de méditation) et R pour un rituel qui prend au moins une heure voire une journée. La durée réelle est à la discrétion du Gardien mais il est donné un ordre de grandeur en plus pour le guider.

Description : il s'agit d'une brève description. Bien qu'il puisse y avoir des détails techniques, le Gardien est libre d'adapter les effets à sa guise.

Les sortilèges

Nom : Annulation de la douleur

Accès : voie du Saint-Esprit (tradition chrétienne), pilier du Ramadan (tradition musulmane)
COV : 60
Coût : 1 Point de Magie
Latence : E (minute)
Description : La cible de ce sortilège ne subit plus de malus liés à la douleur pendant FOI du magicien x minutes. Les blessures restent néanmoins et l'investigateur devra faire attention à ne pas aggraver ces dernières en effectuant des actions éprouvantes.

Nom : Apaisement

Accès : la zakat (tradition musulmane), la voie talmudique (tradition juive)
COV : 65
Coût : 3 Points de Magie
Latence : P (minutes)
Description : L'investigateur calme l'agressivité de la cible. Il obtient un bonus de +20% à ses tests en Persuasion pour essayer de dissuader la cible d'agir contre lui. Cette tentative ne peut jamais impliquer de menaces ou de la violence. Les créatures maléfiques sont automatiquement immunisées à ce pouvoir.

Nom : Apathie subite

Accès : pilier du Zakat (tradition musulmane)
COV : 75
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : La cible peut résister en réussissant un test de résistance (POU ou FOI si c'est contraire à ses croyances contre la FOI du fidèle). Si la cible échoue à ce test, elle se sent tomber dans une profonde torpeur et une grande déprime. Elle n'a plus envie de poursuivre ce qu'elle était en train de faire et devient extrêmement pessimiste. L'effet dure une heure. L'utilisation de ce sortilège peut être considérée comme un péché grave à l'appréciation du Gardien.

Nom : Attaque magique

Accès : principe des éléments, de la guerre et de la nature (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie, 1 Point de Ferveur
Latence : E (round)
Description : le fidèle invoque un projectile dont la forme est déterminée par le joueur et d'un élément en commun avec sa religion et la projette sur une cible. Elle touche automatiquement mais cette dernière peut effectuer un test en Athlétisme pour éviter le projectile. En cas d'échec, la victime subit 1D6 points de dommages qui ignorent l'armure mais pas les protections magiques.

Nom : Augmentation des caractéristiques

Accès : voie du Fils (tradition chrétienne), pilier du Ramadan et du pèlerinage (tradition musulmane), principe de la guerre et des valeurs (tradition polythéiste)
COV : 65
Coût : 4 points de Magie
Latence : P (minutes)
Description : Le fidèle gagne temporairement (pour la scène en cours) 1D3 points à répartir dans ses caractéristiques physiques (à l'exception de la TAI). En cas de réussite spéciale, il en gagne 1D3+1. En cas de réussite critique, il en gagne 1D6+1. Cette augmentation modifie aussi les valeurs dérivées (Points de Vie, Impact...). Ces gains doivent refléter les fondements du culte (un fidèle d'Apollon ou un chrétien ne mettront pratiquement jamais de points dans des caractéristiques physiques, surtout si c'est pour livrer un combat).

Nom : Augmentation de compétence

Accès : principe des valeurs (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie
Latence : E (minutes)
Description : Le fidèle peut invoquer la puissance de son dieu lors d'une prière qui doit durer une minute au minimum. S'il a réussi son test dans la voie correspondante, il gagne

un bonus de 10% (15% en cas de réussite spéciale, 20% en cas de réussite critique) au prochain test de compétence qu'il effectue. Ce test doit être fait dans les minutes qui suivent la prière. La compétence augmentée doit être en rapport avec la divinité invoquée. Il ne peut jamais s'agir d'une compétence de combat ou d'une compétence de magie. La compétence Mythe de Cthulhu ne peut pas être augmentée de la sorte mais Occultisme oui.

Nom : Augmentation de la Volonté

Accès : voie du Fils (tradition chrétienne), pilier de la Chahada (tradition musulmane), voie de la purification (tradition juive)
COV : 65
Coût : 1 Point de Magie
Latence : E (round)
Description : La Volonté du fidèle est augmentée de 10% (15% en cas de réussite spéciale, 20% en cas de réussite critique) durant FOI minutes.

Nom : Aveuglement

Accès : principe des éléments (tradition polythéiste)
COV : 65
Coût : 2 Points de Magie
Latence : E (round)
Description : Le fidèle invoque une lumière brillante qui aveugle ceux qui se trouvent autour de lui. Ces derniers, s'ils ne se sont pas protégés les yeux, deviennent *Aveuglés* pendant cinq minutes. Une personne habituée à vivre dans la pénombre (dans des grottes ou enfermée dans une maison sombre par exemple) pourrait même devenir aveugle (à la discrétion du Gardien).

Nom : Bénédiction

Accès : voie du Fils (tradition chrétienne), principe de la protection (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : le fidèle invoque la puissance de sa divinité pour bénir une personne ou un être vivant. La prière doit être faite au lever du jour. La bénédiction sera active jusqu'au prochain lever de soleil. La cible de la bénédiction (qui ne peut pas être le lanceur) est considérée comme ayant un point de plus dans toute caractéristique pouvant être utilisée pour un test en opposition (+2 points en cas de réussite spéciale et +4 points en cas de réussite critique). Ce bonus ne sert que pour résister, jamais pour s'imposer. Ce bonus est effectif uniquement le temps du test mais est de nouveau actif s'il y a un autre test de résistance à faire, et ce quelle que soit la caractéristique utilisée.

Nom : Bénédiction des lieux

Accès : voie talmudique (tradition juive)
COV : 70
Coût : 5 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Au terme d'un long rituel de purification d'une demeure (plus le lieu est vaste, plus le rituel est long), elle devient un havre de paix pour ses occupants. Toute personne partageant la même religion que le magicien gagne un bonus de 10% à toutes ses actions mentales et sociales dans cette demeure, du moment que ce n'est pas pour causer du mal (se reporter aux péchés de la religion en question en cas de doute). Le rituel dure un cycle lunaire.





La bénédiction de Tinnit

Tinnit est la déesse tutélaire de Carthage. Elle est la parèdre de Baal Hammon et veille sur la fécondité des hommes et de la terre. À travers ce rituel, les grands prêtres de Tinnit peuvent bénir une cité et lui permettre d'atteindre très rapidement la prospérité, même en temps de crise.

Nom : Bénédiction de Tinnit
Accès : voie de Tinnit
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (une journée)
Description : Le grand prêtre utilise le véritable nom d'une cité (souvent grâce à la divination). Il entame alors un long rituel qui dure plusieurs jours mais pas en continu. Au terme de cette incantation, Tinnit se révèle aux hommes à travers les cieux et bénit ces terres. Cette manifestation prend la plupart du temps la forme d'un nuage évoquant un visage féminin, d'une aurore boréale totalement improbable, d'une constellation d'étoiles inconnues qui disparaît au bout de deux nuits. Les fidèles de Tinnit reçoivent pleinement les bénéfices du sortilège : pendant un an, ils auront au moins un enfant en cas de rapport sexuel, leurs récoltes seront au moins deux fois supérieures à d'habitude et leur rythme de guérison sera deux fois plus rapide. Les autres infidèles feront souvent des rêves où la déesse leur apparaîtra et bénéficieront aussi de ses bienfaits s'ils se convertissent ou s'ils aident consciemment des fidèles de Tinnit.

Foi et Mythe

Dans les autres suppléments de *L'Appel de Cthulhu*, la caractéristique FOI n'existe pas.

Si vous considérez que la créature du Mythe (par exemple un Profond ou un Homme Serpent) rencontrée par les investigateurs est fidèle à un Grand Ancien, à un Dieu Extérieur, à une Grande Entité, qu'elle suit avec conviction les préceptes édictés par ces déités, alors vous pouvez considérer que la FOI de la créature est égale à son POU.

Nom : Bénédiction martiale

Accès : principe de la guerre (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : une fois la prière effectuée, la cible du fidèle (qui ne peut jamais être lui-même) augmente d'un cran son Impact lors du prochain combat. Il reçoit aussi une protection mystique de deux points contre les dégâts qu'il subit (magiques ou non) (la protection de l'armure qu'il porte éventuellement compte aussi) et gagne un bonus de 5% dans ses compétences de combat. On considère que cette prière est effective pour une journée, de l'aube au coucher du soleil (ce qui varie donc avec le moment de l'année) : un vrai guerrier ne prouve pas sa valeur en attaquant de nuit.

Nom : Contrôle des fidèles

Accès : pilier de Salaat et du pèlerinage (tradition musulmane)
COV : 70
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (minutes)
Description : Le fidèle peut influencer un groupe pouvant aller jusqu'à son POU+FOI du moment qu'ils partagent sa religion (même s'ils pratiquent différemment comme des sunnites et des chi'ites). Ceux-ci agissent s'ils ratent un test en opposition (POU du plus fort d'entre eux contre la FOI du fidèle) mais uniquement si ce n'est pas contraire à leurs valeurs (se référer à la grille des péchés de la religion correspondante). Si le fidèle utilise ce sortilège pour une action contraire à sa foi (ou pour faire faire une action contraire à la foi des victimes), il commet alors un péché majeur (voir le chapitre sur la Conviction page 232).

Nom : Contrôle mental des masses

Accès : voie du Fils (tradition chrétienne), pilier du pèlerinage (tradition musulmane), voie talmudique (tradition juive), principe de la nature (tradition polythéiste)
COV : 75
Coût : 5 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (le temps du prêche)
Description : Le fidèle peut tenter d'influencer une foule pour générer des sentiments (colère, apaisement, haine, dédain, désintérêt). Le fidèle gagne un bonus de 20% à ses tests de Persuasion et de Prêcher et faire du prosélytisme. Néanmoins le Gardien est libre de faire dériver comme bon lui semble l'humeur de cette foule à partir du sentiment inculqué.



Nom : Divination majeure

Accès : voie du Père (tradition chrétienne), principe chthonien (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 5 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Le fidèle entre en transe et a des visions du futur ou du passé. L'interprétation est laissée au Gardien, et souvent prend la forme de songes du passé ou de prémonitions. La vision est plus claire en cas de réussite spéciale et il est possible d'identifier clairement des visages ou des lieux en cas de réussite critique.

Nom : Donner la bonne mort

Accès : voie du Saint-Esprit (tradition chrétienne), principe chthonien (tradition polythéiste)
COV : 65
Coût : 1 Point de Magie
Latence : R (dizaines de minutes)
Description : Le fidèle peut abréger les souffrances d'une personne ou d'un animal en lui permettant de mourir doucement. La cible doit souffrir d'une maladie incurable ou être à moins du quart de ses Points de Vie. Le Gardien peut aussi déterminer seul si la victime peut bénéficier de ce sortilège ou pas. Cette dernière doit effectuer un test en Volonté pour résister à ce sortilège (c'est l'instinct de survie). En cas d'échec, elle meurt dans la minute et ne pourra jamais être invoquée, réanimée ou emprisonnée. On considère que la victime est morte en ayant reçu les derniers sacrements correspondant à sa religion, même si le fidèle qui a lancé le sortilège ne partage pas sa religion.

Nom : Embrasement

Accès : pilier de la Chahada (tradition musulmane), principe des éléments (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : E (minute)
Description : Le fidèle invoque des flammes purificatrices qui embrasent un lieu ou une cible. Cette dernière doit être d'une autre religion que le fidèle ou avoir une COV inférieure à 25. La cible subit des dégâts liés au feu comme précisé dans les règles du livre de base (voir page 215).

Nom : Empathie naturelle

Accès : principe de la nature (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 1 Point de Magie
Latence : E (minute)
Description : le fidèle peut effectuer un test de Psychologie avec un bonus de +20 % envers un être vivant non humain (et non affilié au Mythe) afin de partager ses émotions avec lui. Il saura alors si la créature en question a peur, est en colère, est triste ou a faim... Les sentiments sont plus ou moins clairs en fonction de l'intelligence de l'être vivant. La bonne compréhension dépendra du degré de réussite au test de Psychologie. Ceci dit, le sentiment principal de la cible peut très bien ne pas aider le fidèle dans sa quête.

Nom : Endurance scolastique

Accès : voie de la purification (tradition juive)
COV : 70
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Le fidèle peut passer jusqu'à trois jours entiers sans avoir besoin de dormir, de manger ou de boire du moment que c'est pour poursuivre une tâche intellectuelle comme

déchiffrer un texte, recopier ce dernier, lire un ouvrage... Au terme de ces quelques jours, il doit dormir 24 heures d'affilée sous peine de tomber malade d'épuisement.

Nom : Entropie

Accès : principe chthonien (tradition polythéiste)
COV : 75
Coût : 5 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : P (heure)
Description : le fidèle rappelle au monde que toute chose a une fin. Les objets se mettent à vieillir prématurément, diminuant de moitié leurs points de résistance. Les êtres vivants sentent le poids des années peser sur eux. Ils sont moins vifs et perdent en résistance (-1D6 Points de Vie). Si leur nombre de Points de Vie tombe à zéro ou en dessous, ils subissent un infarctus. Les êtres humains ou humanoïdes ont droit à un test de caractéristiques (CON contre le POU du lanceur). En cas de réussite à ce test, ils se sentent fatigués mais ne subissent pas les autres effets. Ces effets se dissipent au bout d'une journée.

Nom : Exaltation de la FOI

Accès : voie du Père (tradition chrétienne), pilier de la Chahada (tradition musulmane)
COV : 64
Coût : 5 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : Le fidèle exalte la FOI d'une autre personne. Elle devient momentanément un exalté (ou un fanatique) de son culte et doit agir en conséquence. L'effet dure une scène. D'un point de vue technique, la victime est considérée comme ayant une FOI de 18 (même si elle n'a pas ce score en réalité). Ses gains et pertes de COV sont ajustés en conséquence pendant la durée du sortilège.

Nom : Favori des dieux

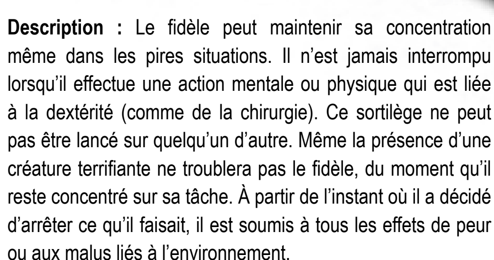
Accès : principe des valeurs (tradition polythéiste)
COV : 75
Coût : 7 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : en attirant les faveurs de son dieu, le fidèle bénéficie d'un bonus de 20% dans chacune de ses voies magiques pour le reste de la journée. Considérant que ce rituel doit durer au moins deux heures, cela signifie que le fidèle n'aura pas beaucoup d'opportunité d'utiliser ce pouvoir, surtout s'il compte lancer d'autres rituels.

Nom : Fertilité

Accès : principe de la nature (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie
Latence : R (heures)
Description : le fidèle bénit un lieu (de la taille d'un champ de quelques hectares maximum) ou un être vivant. En cas de réussite, le lieu offrira une récolte abondante au cours de l'année et l'être vivant enfantera à coup sûr suite au prochain rapport sexuel. Même les êtres ou les lieux stériles pourront bénéficier de cette puissante prière.

Nom : Focalisation

Accès : voie de la purification (tradition juive), principe des valeurs (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie
Latence : E (minute)





Description : Le fidèle peut maintenir sa concentration même dans les pires situations. Il n'est jamais interrompu lorsqu'il effectue une action mentale ou physique qui est liée à la dextérité (comme de la chirurgie). Ce sortilège ne peut pas être lancé sur quelqu'un d'autre. Même la présence d'une créature terrifiante ne troublera pas le fidèle, du moment qu'il reste concentré sur sa tâche. À partir de l'instant où il a décidé d'arrêter ce qu'il faisait, il est soumis à tous les effets de peur ou aux malus liés à l'environnement.

Nom : Injonction

Accès : piliers de la Chahada, de la Salaat et de la Zakat (tradition musulmane), voie talmudique (tradition juive)
COV : 70
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : E (rounds)
Description : Si le fidèle réussit son test, la victime doit faire un test de caractéristiques (POU contre FOI du lanceur). Si la victime partage la même religion et qu'elle a une Volonté inférieure à 40, elle échoue automatiquement au test de résistance. L'injonction doit être courte (pas plus d'une phrase). Le fidèle invoque les principes de sa religion et force la cible à agir de la sorte. Ce sortilège peut être considéré comme un péché selon les religions (à la discrétion du Gardien, le libre arbitre n'étant pas un concept musulman ou juif).

Nom : Interdiction

Accès : voie talmudique (tradition juive)
COV : 75
Coût : 5 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Le fidèle peut interdire un lieu ou une personne à un mécréant (une créature maléfique ou un être qui a moins de 25 en COV). Il lui faut connaître le vrai nom du mécréant ou posséder un objet lui appartenant. Ce nom ou cet objet est érigé en talisman sur les habits d'une personne ou sur le seuil d'un lieu. Si jamais elle veut toucher ou pénétrer la cible doit réussir un test de COV. Si elle ne possède pas cette caractéristique, elle échoue automatiquement. Ce rituel dure une semaine. Pendant le temps où le rituel est actif, le fidèle ne peut lancer une nouvelle interdiction.

Nom : Intimidation majeure

Accès : voie du Fils (tradition chrétienne), pilier de la Chahada (tradition musulmane), principes de la guerre et chthonien (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 5 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (minutes)
Description : Le fidèle crée une aura de peur pour ceux qui s'opposent à lui. Cette aura ne fonctionne que contre des personnes d'une autre religion ou ayant une Conviction inférieure à 25. Ces derniers doivent résister à l'intimidation en effectuant un test de caractéristiques POU (ou FOI s'ils partagent la même religion) contre la FOI du fidèle. Ils doivent considérer leur POU/FOI comme étant inférieur de 2 points en cas de réussite spéciale, de 4 points en cas de réussite critique. Ce sortilège affecte un nombre de personnes égal à la FOI du fidèle. Les victimes sont considérées comme Paniquées.



Nom : Intuition élémentaire

Accès : principe des éléments (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : le fidèle, en présence de l'élément préféré de son dieu, perce les secrets de cet élément dans ce lieu. Cela signifie qu'il a accès aux connaissances que pourrait lui apporter cet élément. L'eau ou l'air pourrait en s'écoulant ou en soufflant une brise, lui indiquer un passage secret ou la sortie d'un lieu tortueux. Le feu pourrait se mettre à embraser un objet maudit ou une personne de peu de foi (COV inférieure à 20), ou alors révéler un être ou un objet dissimulé. La terre pourrait révéler des traces presque effacées... L'effet dépend de la divinité et reste entièrement à la discrétion du Gardien.

Nom : Invocation élémentaire

Accès : principe des éléments (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie
Latence : R (heure)
Description : Le lanceur invoque dans un récipient de la taille d'une vasque un peu d'un élément associé à sa religion. Ainsi un fidèle de Poséidon invoquera de l'eau (douce ou salée), ceux d'Apollon un peu de feu, ceux de Zeus un peu d'air frais.

Nom : Invocation élémentaire majeure

Accès : principe des éléments (tradition polythéiste)
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Le fidèle invoque la colère et la toute puissance de sa divinité. Il crée un phénomène naturel ou climatique majeur qui affecte une zone faisant FOI km de rayon. Le phénomène dépend de la nature de la divinité : une divinité liée à l'eau invoquera un raz de marée, une tempête ou des pluies diluviennes. Une divinité attachée à la terre un séisme ou une coulée de boue. Une divinité liée à l'orage une tempête ou un feu de brousse, tout comme une divinité liée au feu. L'effet généré est à la discrétion du Gardien mais doit être spectaculaire. Néanmoins, la divinité peut aussi rester sourde à la demande du fidèle, occasionnant alors une période de *Doute* pour ce dernier (si le Gardien le souhaite).

Nom : Invocation de serviteur mineur

Accès : principe de la guerre (tradition polythéiste)
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : le fidèle appelle un serviteur de son dieu pour l'aider au combat. Au terme du rituel, impliquant toujours un sacrifice, un être mythologique apparaît. Il restera avec le fidèle jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'une journée complète se passe. L'apparence dépend du panthéon vénéré : un centaure ou une harpie viendra pour les Grecs et les Romains, un Lamasu ou un démon pour les Mésopotamiens, un être cynocéphale pour les Égyptiens, un sanglier géant ou un redoutable Fomoiré pour les Celtes ... tous auront les mêmes statistiques.

Nom : Jugement

Accès : voie de la Torah (tradition juive), principe chthonien (tradition polythéiste)
COV : 85
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Lors de la fête religieuse, le fidèle invoque la toute puissance de son Dieu pour juger un ennemi de son peuple. Si ce dernier a causé un tort sérieux au peuple en question (c'est au Gardien de le déterminer), alors il se retrouve maudit. Tant qu'il ne se sera pas présenté devant le fidèle pour obtenir son pardon (ce qui peut passer par sa mort si les crimes sont trop graves), il conservera cette malédiction. Les effets sont laissés à la discrétion du Gardien, mais peuvent inclure la stérilité, des cauchemars récurrents, un malus permanent à ses actions, la contraction d'une maladie incurable. Le jugement peut se faire par contumace : le mécréant n'a pas besoin d'être sur les lieux du rituel s'il est à moins de 100 kilomètres du fidèle au moment où le sortilège est lancé. S'il est plus loin (ou dans un autre monde), le sortilège est sans effet.

Nom : Langue universelle

Accès : voie de la purification (tradition juive)
COV : 65
Coût : 3 Points de Magie
Latence : P (minutes)
Description : Tant que le fidèle récite des prières à son (ou ses) dieu(x), il est capable de comprendre une langue parlée, même si normalement il n'aurait aucun moyen de la connaître. Il ne peut en revanche pas communiquer dans cette langue (d'autant plus qu'il doit maintenir ses prières) et sa compréhension reste globale, il ne maîtrisera pas les sous-entendus ou les doubles sens.

Nom : Manipulation du hasard

Accès : voie du Fils (tradition chrétienne), principes de la guerre et des valeurs (tradition polythéiste)
COV : 75
Coût : 6 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : Pour le restant de la scène, le fidèle rajoute 10% à ses tests qui prennent en compte la chance (y compris les compétences de combat) et 20% à la compétence Jeu (attention à ne pas commettre un péché en participant à ces jeux). Il peut aussi infliger un malus de 10% à ses adversaires à la place (selon le même principe).

Nom : Manipulation élémentaire

Accès : Principe des éléments (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Le fidèle est capable pendant une minute (après le rituel) de manipuler un élément pour en faire ce qu'il veut, mais jamais pour causer des dégâts directs (à la discrétion du Gardien). On considère qu'il peut disposer de l'élément comme si c'était de la glaise fraîche. L'élément dépend de la déité du fidèle :
Athéna ou Mars : métal ou bois
Poseïdon/Neptune ou Isha : eau
Zeus ou Héphaistos : foudre

Nom : Négation de Magie

Accès : voie du Saint-Esprit (tradition chrétienne), pilier de la Salaat (tradition musulmane)
COV : 65

Coût : égal au coût du sortilège contré
Latence : E (round)
Description : Le fidèle s'il est confronté à un phénomène magique, ou s'il voit un autre mage faire usage de magie, peut annuler ses effets. Il effectue un test de caractéristiques FOI contre POU (en cas de magie du Mythe) ou FOI. Sa FOI est considérée comme ayant 2 points de plus en cas de réussite spéciale, 4 points en cas de réussite critique. En cas de réussite, il annule les effets du sortilège adverse mais le lanceur doit quand même dépenser ses Points de Magie. Contre un sortilège actif sans lanceur, on considère que le POU est de 14 (valeur modifiable à souhait en fonction de l'intention du Gardien).

Nom : Neutralisation des maladies

Accès : voie du Saint-Esprit (tradition chrétienne), pilier du Ramadan (tradition musulmane)
COV : 65
Coût : 3 Points de Magie
Latence : P (heure)
Description : Le fidèle peut momentanément neutraliser une maladie du corps d'une personne (mais jamais de lui-même). Si la maladie n'est pas guérie par ce sortilège, ses symptômes en revanche sont ignorés tant que le sortilège est actif, c'est-à-dire tant qu'elle prend une heure par jour pour prier auprès de la personne malade. Pendant ce temps, la personne effectue tout de même ses tests d'opposition de CON contre la VIR de la maladie mais avec un bonus de +20%. Lorsque la cible de ce sortilège réussit un de ces tests, la maladie régresse d'un stade (au lieu de devoir réussir deux tests consécutifs pour le même effet). Si jamais le fidèle ne passe pas une heure quotidienne en prières, les effets de la maladie réapparaissent immédiatement. Le fidèle doit dépenser ses Points de Magie tous les jours, mais un seul test est effectué au début de la période.

Nom : Neutralisation des poisons

Accès : voie du Saint-Esprit (tradition chrétienne), pilier du Ramadan (tradition musulmane), voie de la purification (tradition juive)
COV : 65
Coût : 5 points
Latence : P (heure)
Description : Le fidèle neutralise temporairement les effets d'un poison s'il réussit son test. Il faut que le fidèle ait l'intuition que la cible est empoisonnée pour effectuer ce sortilège. Il ne peut le faire sur lui-même. Le poison sera toujours dans le corps de la cible, mais tant que le fidèle priera, il n'aura aucun effet. La victime peut toujours tenter dans cet intervalle un test de récupération pour absorber le poison avec un bonus de +20%. Comme on ne peut prier éternellement, il arrivera un moment où le fidèle devra s'arrêter. À ce moment les effets du poison seront instantanément rétablis.

Nom : Parler aux morts

Accès : principe chthonien (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Le fidèle peut, s'il possède un effet important de la personne décédée ou une partie de ses restes, tenter de contacter l'âme du défunt. En cas de réussite, cette âme apparaît et peut répondre aux questions du fidèle. Néanmoins ce dernier devra l'amadouer (test en Baratin ou Persuasion) car l'âme n'est pas obligée de répondre et peut encore mentir. L'interaction entre le fidèle et le défunt est une formidable opportunité de jeu pour le joueur et le Gardien.

Nom : Passage dimensionnel

Accès : pilier du pèlerinage (tradition musulmane)
COV : 80
Coût : 7 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Le fidèle invoque la toute puissance de son dieu pour voyager sur de longues distances. Il ne peut effectuer ce voyage qu'en rêve et doit par conséquent s'endormir après avoir effectué son test pour lancer le sortilège. S'il est réussi, il est transporté dans le lieu de son choix (à condition qu'il le connaisse). Il pourra y déambuler pendant le temps de son sommeil mais pourra être détecté par des personnes sensibles (POU ou FOI supérieures à 17) et pourra être emprisonné, banni ou repoussé comme s'il s'agissait d'un esprit ou d'un démon.

Nom : Protection élémentaire

Accès : principe des éléments (tradition polythéiste)
COV: 75
Coût : 4 Points de Magie
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : le fidèle invoque l'élément favori de sa divinité pour lui garantir une protection face au danger. Cette armure magique octroie 3 points de protection pendant FOI minutes et prend souvent des formes impressionnantes : des flammes lèchent le corps du fidèle sans le brûler lui ou ses effets personnels, de l'eau ruisselle en venant de nulle part, de la poussière s'amasse très rapidement en s'agglomérant aux vêtements du lanceur, une aura d'électricité statique sature l'air autour du fidèle, claquant dès qu'un objet ou une personne tente de toucher le lanceur. L'effet dépend de la divinité invoquée.

Nom : Purification majeure

Accès : voie de la Torah (tradition juive)
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Le fidèle peut au terme d'un long rituel de purification de plusieurs heures purifier le corps d'une personne croyante (COV de 50 ou plus). Cela implique les éventuels poisons, maladies et malédictions. De plus si la personne est sincère et qu'elle a fait pénitence, elle voit ses péchés effacés (cet effet est fonction de l'interprétation qu'en feront le joueur et le Gardien).

Nom : Réminiscence

Accès : voie de la Torah (tradition juive)
COV : 80
Coût : 10 points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Le fidèle peut plonger dans la mémoire collective de son peuple et tenter de trouver une réponse à une question qu'il se pose. S'il réussit le rituel, il entre en transe et son esprit vagabonde dans une dimension qui renferme tous les souvenirs de son peuple. Pour trouver la réponse à sa question, il lui faut réussir trois tests de COV consécutif. Chaque test est effectué au bout d'une heure de transe. À partir du cinquième test, le fidèle doit réussir un test en CON sous peine de rompre la transe. S'il effectue sept tests ou plus, il perd un Point de Vie à chacun de ces tests. Aucun être vivant ne peut rester en transe plus de 10 heures. S'il réussit ses tests, il trouve alors des souvenirs qui pourront lui donner des réponses. Ces souvenirs ne sont jamais très clairs mais peuvent renseigner le fidèle de manière importante. On ne peut effectuer ce rituel qu'une fois lors de chaque fête religieuse.

Serviteurs mineurs invoqués

Carac.	Dés	Moyenne
CON	5D6	25
DEX	4D6	16
FOR	5D6	23
TAI	4D6	19
INT	2D6	8
POU	2D6	5

Mvt : 7
Points de Vie : 20-25
Impact moyen : +5

Combat :
- Attaque principale 50%
  1D6 points de dégâts
- Attaque secondaire 40%
  1D3 points de dégâts

Protection : 3 points

Perte de SAN : 0/1 point

Obtenir un talisman

La très grande majorité des talismans disponibles dans le monde de Byzance sont sans pouvoir. Ce ne sont que des babioles qui servent à enrichir des escrocs. Il y a donc peu de chance qu'un investigateur en obtienne un. Seul le Gardien peut décider si le talisman que porte une personne est efficace ou pas. Dans tous les cas, il faut s'attendre à payer une somme importante pour acheter un tel talisman, à moins que ce ne soit un cadeau très précieux suite à une aventure réussie.

Un vrai talisman sur cinq est d'origine magique, les autres sont religieux. Le sacrifice de POU est trop important pour que les pratiquants des sciences occultes en fabriquent à la chaîne.

Les prix des talismans varient, mais vous pouvez appliquer les coûts suivants :

- pour un faux talisman le prix varie entre 3 miliarésion et 10 nomismata
- pour un vrai talisman, il faut prévoir environ 10 nomismata, bien qu'une personne pieuse la donne gratuitement à une personne qu'elle juge digne

Nom : Résurrection mineure

Accès : principe de la protection (tradition polythéiste)
COV : 85
Coût : 10 points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : le fidèle invoque le plus grand miracle que sa divinité lui procure : celui de faire revenir les morts. La cible ne doit pas être morte depuis plus d'un cycle lunaire et doit partager la foi du fidèle. Cette résurrection n'est pas définitive : au bout d'un cycle solaire complet, la personne s'éteindra à nouveau et ce de manière définitive.

Nom : Rétablissement de SAN

Accès : voie du Père (tradition chrétienne), pilier de la Salaat (tradition musulmane)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : Le fidèle réconforte l'âme des autres fidèles. Au terme d'une journée et d'une nuit de méditation et de prière, il lui fait regagner 1D3+1 points de SAN (1D3+3 en cas de réussite spéciale, 6 points en cas de réussite critique). Ce sortilège ne peut être lancé sur une personne qu'une fois par an.

Nom : Réussite absolue

Accès : principe des valeurs (tradition polythéiste)
COV : 85
Coût : 8 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (dizaines d'heures)
Description : Le fidèle après une nuit de prière et de sacrifice, a la bénédiction ultime de son dieu. Il peut réussir automatiquement (et comme s'il avait fait une réussite critique) un test dans une compétence. Cette dernière doit avoir un rapport avec la divinité (le choix doit être discuté entre le joueur et le gardien) mais ne peut jamais être un test en en Mythe de Cthulhu. Dans ce cas, le fidèle perd 1D6 points de SAN et 1D6 points de COV.



Nom : Sanctuaire mineur

Accès : pilier de la zakat (tradition musulmane), voie de la purification (tradition juive), principes de la nature et de la protection (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 4 points de Magie
Latence : E (le temps du prêche)
Description : Le fidèle crée une zone de FOI mètres dans laquelle les personnes ayant une Conviction inférieure à 25 ne peuvent pas rester sous peine de se voir subir un malus de -10% par minute à toutes ses actions physiques et à ses compétences de voie. Les créatures maléfiques (c'est-à-dire affiliées au Mythe ou venant d'un autre monde) sont repoussées à moins qu'elles ne réussissent un test de caractéristiques POU contre FOI du fidèle. La zone reste tant que le fidèle peut continuer sa prière. S'il l'interrompt ou s'il est interrompu, le sanctuaire disparaît.

Nom : Sanctuaire

Accès : voie du Père (tradition chrétienne), pilier du pèlerinage (tradition musulmane), voie talmudique (tradition juive), principe de la protection (tradition polythéiste)
COV : 75
Coût : 5 points et 1 Point de Ferveur
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : Le fidèle crée une zone de FOI mètres dans laquelle les personnes d'une autre religion que lui subissent un malus de -10% à tous leurs tests. Les personnes ayant une Conviction inférieure à 25 subissent le même malus que pour un sanctuaire mineur (les effets sont cumulatifs avec le malus de -10%). Les créatures maléfiques sont repoussées (comme dans un sanctuaire mineur) mais subissent de plus 1 point de dégât par round (non annulable par une protection même surnaturelle) qu'elles passent dans le sanctuaire (si elles réussissent leur test de résistance). Le sanctuaire est maintenu tant que le fidèle peut continuer sa prière.

Nom : Sanctuaire ultime

Accès : voie de la Torah (tradition juive)
COV : 90
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : le fidèle protège de manière définitive une demeure. Les effets sont les mêmes que pour le sortilège Sanctuaire, mais sont permanents.

Nom : Sapience primordiale

Accès : voie de la Torah (tradition juive)
COV : 85
Coût : 8 points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : À la fin du rituel, le fidèle gagne FOI % dans une compétence dans lequel il n'a pas investi de points et qui soit inférieure à 10 %. Ce peut être une langue inconnue, une compétence technique mais pas une compétence physique ou de combat. Évidemment, il lui sera très difficile de progresser dans cette compétence s'il n'a pas la possibilité d'étudier ou de trouver un maître. Plus la compétence est exotique, moins elle pourra progresser à l'avenir. On ne peut pas obtenir les compétences suivantes : Mythe de Cthulhu, compétences de voies pour lancer des sortilèges.

Nom : Soin mineur

Accès : voie du Saint-Esprit (tradition chrétienne), pilier de la Salaat (tradition musulmane), principe de la protection (tradition polythéiste)
COV : 65

Coût : 2 points de Magie
Latence : P (dizaines de minutes)
Description : Ce sortilège permet de doubler les effets de la récupération naturelle des Points de Vie. De plus, les hémorragies sont stoppées, à moins qu'elles ne soient dues à une blessure trop grave ou à une artère sectionnée. Enfin, tous les tests de Premiers Soins ou de Médecine obtiennent un bonus de +10% (+20% en cas de réussite spéciale ou critique) du moment que c'est sur la cible. Ce sortilège dure pendant une journée.

Nom : Soin majeur

Accès : pilier de la zakat (tradition musulmane), principe de la protection (tradition polythéiste)
COV : 70
Coût : 3 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heure)
Description :
Réussite normale : la cible regagne 1D3+2 Points de Vie et n'est plus en danger de mort en cas d'hémorragie (elle doit néanmoins ne pas faire d'efforts pendant un nombre d'heure égal à la gravité de l'hémorragie sous peine de la rouvrir).
Réussite spéciale ou critique : La cible regagne 2D3+3 Points de Vie et en cas d'hémorragie, elle peut agir normalement tant qu'elle n'entreprend pas d'action risquée (sport, combat) sinon quoi la blessure se rouvre. La cible doit attendre un nombre d'heure proportionnel au nombre de points de vie perdus avant d'agir normalement.
Maladresse : La cible perd 1D3 Points de Vie.
De plus la récupération naturelle des Points de Vie est doublée par rapport à la normale.

Nom : Transfert d'âmes

Accès : principe de la nature (tradition polythéiste)
COV : 85
Coût : 8 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : le fidèle, au terme d'un long rituel qui inclue un sacrifice (souvent animal), peut transférer une âme d'un être vivant animal (ou humain) dans un autre corps d'un être animal ou humain. Le changement est définitif et seul un nouveau rituel de transfert d'âme peut rétablir la situation initiale. Les victimes peuvent faire un test de caractéristiques (POU contre POU). Si le sacrifice est humain, alors chacun des protagonistes subit un malus de 5 points à son POU.

Les superstitions

Dans un monde de croyances où les forces du mal existent, les hommes se sont toujours sentis protégés par leurs superstitions. Mais si la majorité n'est que des remèdes inefficaces ou des connaissances fausses, certaines sont finalement vraies dans le monde de Byzance. Après tout, la foi peut réellement soulever des montagnes dans ce monde, à condition d'avoir la Conviction suffisante !

Cette partie traitera d'une des seules superstitions efficaces (et heureusement pour les mortels, communément répandue), les talismans. Il ne s'agit pas de reliques ou de talismans créés via un sortilège mais de babioles auxquelles on accorde un certain pouvoir. Rappelez-vous qu'il s'agit d'une forme de magie mineure, mais facilement accessible aux investigateurs.

Il existe deux types de talismans : ceux qui ont été conçus par des « sorciers » et les talismans à connotation religieuse. Bien que les effets soient semblables, la mécanique pour les gérer est différente.

Les talismans magiques

Il s'agit de pendentifs, de bagues, de sceaux... fabriqués par quelqu'un versé (au moins un peu) dans les sciences occultes. Ces talismans doivent être fabriqués dans des matériaux nobles (or, argent ou pierres précieuses) à moins d'être composés de substances corporelles du porteur ou d'une créature mythique (cheveux, poils, peau, os, écaille, dent, membre atrophié...).

Le « sorcier » lors de la confection sacrifie de un à trois points de POU (de manière permanente) et doit réussir un test en Occultisme pour trouver les bonnes formules à prononcer lors d'un petit rituel. Les effets du talisman sont permanents et octroient un bonus de +5/10/15% (si le sorcier a sacrifié 1, 2 ou 3 points de POU) pour les tests de CON pour lutter contre les Afflictions ou de Volonté ou un malus de -5/10/15% aux compétences physiques de la créature (du Mythe de Cthulhu ou autre) qui tente une action contre le porteur. Le talisman perd tout pouvoir si son intégrité est touchée (endommagé, modifié ou détruit).

Les talismans religieux

Il s'agit de pendentifs, sceaux, bagues ou petits réceptacles d'écritures saintes ou de reliques d'une religion particulière. La personne qui le confectionne doit avoir une FOI élevée (au moins 15) et dépenser cinq Points de Magie. Le porteur du talisman doit « solliciter » le pouvoir du talisman en le montrant, en le serrant dans sa main ou en invoquant son dieu et réussir un test en COV. S'il le réussit, il dépense un Point de Magie (jusqu'à deux en cas de réussite spéciale, jusqu'à trois en cas de réussite critique) pour obtenir les effets suivants :

- +5/10/15% à un test de CON pour lutter contre une Affliction (pour 1, 2,3 points de magie dépensés)
- -5/10/15% aux compétences de combat d'un être maléfique qui s'oppose à lui (créature, sorcier ou personne ayant une COV inférieure à 5)
- +5/10/15% aux tests d'opposition Caractéristique contre Caractéristique si opposé à un être maléfique (voir précédemment)
- Un point d'Aplomb gratuit utilisable pour la scène en cours. Une fois la cible de sa sollicitation éliminée ou partie, ce point est perdu s'il n'a pas été dépensé

Qui peut utiliser un talisman ?

Dans le cas des talismans magiques, tout le monde. Le pouvoir de l'objet vient de sa création et du sacrifice du magicien. De plus le pouvoir est permanent et passif, aussi le porteur du talisman n'a pas à se soucier de la manière de l'utiliser car qu'il le brandisse ou pas, le talisman conférera toujours ses bonus/malus.

La chose se complique pour les talismans religieux. Ils ne sont actifs que lorsque le porteur les sollicite et suivent les restrictions suivantes :

- il faut partager la même foi que son créateur (y compris les éventuels courants dans une même religion)
- il faut réussir un test en COV. Cela signifie aussi qu'un mécréant (ayant une COV basse) peut utiliser un talisman, mais la chance d'y parvenir est d'autant plus faible. On a vu souvent des gens de peu de foi devenir plus pieux face à la mort ou à l'horreur. Cette mécanique restitue ce principe
- il faut dépenser un ou plusieurs Points de Magie. Une personne ne peut donc utiliser à outrance son talisman
- un talisman endommagé ou souillé perd tout pouvoir. Ce sont donc des objets fragiles

Néanmoins, dans un monde hostile, ces talismans sont souvent le seul rempart des pauvres gens face aux horreurs qui rôdent. Et ils ne suffisent pratiquement jamais...

Mettre en scène Byzance



Mettre en scène Byzance

Les secrets byzantins

De la nature des secrets

L'univers de jeu de Byzance diffère sensiblement de notre univers. Certains événements étranges et mystiques tels que relatés dans le chapitre Histoire ont été en réalité provoqués par les Mages Perses de l'Empire sassanide. Mais ils ne sont pas les seuls à comploter derrière le voile de la réalité, il y a aussi les anciens dieux de l'antiquité, des dieux innommables et des créatures étranges, tels les Hommes Serpents, les Mi-go, ou encore les Profonds.

Andronikos Skylitzès est l'un des plus grands historiens de Constantinople. Cependant, de nombreuses informations ne se trouvaient pas dans les ouvrages qu'il a consultés, et des événements qu'il a connus ou retranscrits, il ne pouvait en discerner toutes les clés. Ce chapitre répond à certaines des interrogations que, malgré le voile d'illusion qui recouvre le monde, Andronikos Skylitzès se posait.

Le meurtre d'Héraclius en 627, tel que reporté dans l'histoire de l'Empire byzantin, est le premier point d'écart avec notre histoire.

La bataille de Ninive (627)

Les événements réels

Lors de cette bataille, le nouveau stratège de l'armée perse Ratazès défia Héraclius en combat singulier. Le combat fut très difficile, et au final, le stratège eut la tête tranchée, et Héraclius fut blessé plus d'une fois. Héraclius mourut en 641, après avoir restauré l'Empire. Il ne put toutefois pas stopper l'avancée la progression des Arabes, et en fut même désespéré. Khosrô II fut quant à lui exécuté le 29 février 628, sur ordre de son fils et successeur Kavadh II.

Dans le jeu

Héraclius et Ratazès sont morts lors de la bataille de Ninive. Khosrô II a subi le même sort alors que ce dernier retournait à la capitale pour fêter sa victoire. Mais il n'atteignit jamais la capitale vivant. La succession fut difficile tant à Constantinople qu'à Ctésiphon : le jeune Constantin III prit le pouvoir d'une main mal affirmée à Constantinople, devant lutter contre les Arabes et les fanatiques Perses. À Ctésiphon, les rois des rois se succédèrent, jusqu'à l'avènement en 632 de Yazdgard III.

Le mystère dévoilé

Héraclius et Ratazès ont été tous les deux empoisonnés par une sorcière obéissant aveuglément aux Mages Perses. Ils se sont affrontés, Héraclius en est sorti vainqueur, mais il est mort peu après. La mort des deux belligérants causa la débandade des Perses et des Byzantins : il n'y eut ni vainqueur ni vaincu.

Le Grand Roi Khosrô II a été tué également par la même sorcière. Elle a réussi à s'introduire dans les appartements du Grand Roi à Ctésiphon. Les Immortels, qui n'ont pas pu empêcher l'assassinat, se déchirèrent ensuite en plusieurs partis ennemis, chaque parti protégeant un prétendant au titre de roi des rois. Yazdgard III, assisté par les Mages Perses, réussit à rétablir l'unité du royaume Perse sous son autorité.

L'invasion des Arabes (de 628 à 651)

Les événements réels

Les armées perses, supérieures en nombre, furent défaites à Qâdissiya en 637 (ce qui entraîna la perte de Ctésiphon), puis à nouveau à Néhâwend en 642. Yazdgard III fuit à Merv en 651 où il est peu après assassiné. Rien n'arrêta la conquête arabe : l'Égypte fut perdue en 640, et la conquête du Maghreb s'ensuivit.

Dans le jeu

Les batailles de Qâdissiya et de Néhâwend ont été remportées par les Perses. Le pouvoir

de Yazdgard III s'en trouva conforté. La conquête arabe fut en partie stoppée, limitée à la conquête de la Syrie et la Palestine, l'Égypte restant dans le giron byzantin. Les Arabes, et particulièrement les Omeyyades, devinrent les vassaux des Sassanides.

Le mystère dévoilé

Les Mages Perses se sont initiés à la puissante magie que leur a enseignée leur dieu Mardouk. Fort de leur pouvoir important en hypnose, ils ont réussi à influencer les généraux arabes pour qu'ils donnent à leurs troupes des ordres contradictoires, ce qui a facilité la contre-attaque dans les rangs perses. Seuls un petit nombre de généraux perses étaient dans la confidence (de leur propre volonté ou contraints et forcés), les hommes de troupe n'étant là que pour une seule chose, subir et mourir.

Le conflit entre Omeyyades et Abbassides (de 743 à 750)

Les événements réels

L'agitation anti omeyyade commença en 743 sous l'impulsion d'Abû Muslim et Abû al-Abbas, le futur premier calife abbasside. En octobre 749, un sermon prononcé à la grande mosquée de Koufa appela à prendre les armes contre les Omeyyades. Le noir était la couleur emblématique du « bien » contre le blanc, couleur des Omeyyades (cette couleur devenant le symbole du « mal »).

L'affrontement final entre Omeyyades et Abbassides eut lieu en 750 au sud de Mossoul au confluent de la rivière Zâb et du Tigre. Les Abbassides obtinrent la victoire. Presque tous les membres de la famille royale omeyyade (y compris le dernier calife, Marwan II) furent traqués et tués. Quelques rares partisans omeyyades arrivèrent toutefois à s'échapper vers le Maghreb et l'Espagne, où ils établirent l'émirat de Cordoue.

Dans le jeu

Les Omeyyades constituaient une force qu'il ne fallait pas mésestimer. Ils étaient le bras armé des Sassanides, et en tant que tel, une révolte pour secouer le joug omeyyade en ne faisant appel qu'aux musulmans sympathisants de la cause abbasside ne suffisait pas pour garantir le succès. C'est pourquoi Abû al-Abbas n'hésita pas à faire appel à l'ancien ennemi à Constantinople, bien qu'il soit conscient que cela serait la source de dissensions futures entre musulmans (pour preuve avec la rébellion des Toulounides).

Le basileus Constantin V, après avoir entendu les ambassadeurs d'Abû al-Abbas en audience privée, accepta de supporter la cause des Abbassides. La bataille de Mossoul se conclut par la victoire des Abbassides et des Byzantins coalisés. Les derniers fidèles des Omeyyades fuirent vers le Maghreb et l'Espagne, où ils savaient pouvoir compter sur des soutiens. Ils s'affranchirent aussi de la tutelle sassanide et se taillèrent un royaume qui deviendrait bientôt un important rival pour l'Empire carolingien naissant.

Le mystère dévoilé

La victoire de Qâdissiya et de Néhâwend convainquirent les Perses que les Arabes étaient devenus des vassaux bien soumis. Les Sassanides baissèrent leur garde, et ne virent que trop tard la menace représentée par la révolte des Abbassides en 735, et ne surent pas prévoir que les Abbassides s'allieraient avec les Byzantins. Les Sassanides perdirent Ctésiphon, et une bonne moitié de leur empire, mais ils tinrent bon à l'est. Leur nouveau roi Khosrô V fut à même de signer en 760 une trêve de 135 ans avec le califat abbasside.

Le péril bulgare (de 808 à 814)

Les événements réels

Tel que chroniqué par Andronikos Skylitzès, l'Empire byzantin a réellement été menacé par les Bulgares. Kroumn fut le responsable de la mort de deux empereurs byzantins et de la chute d'un troisième, et a écrasé deux armées impériales.

Dans le jeu

Il n'y a pas de grande différence avec les événements réels. Kroumn prend avantage de la défaite du khaganat avar pour détruire le reste des Avars et étendre son autorité sur les Carpates de Transylvanie et le long du Danube en Pannonie orientale. De ce fait, il en résulta l'établissement d'une frontière commune entre le royaume des Francs et la Bulgarie. Kroumn établit des rapports pacifiques avec l'Empire carolingien.

Le mystère dévoilé

La puissance du Khan des Bulgares vint des Carolingiens, qui avaient choisi de le soutenir militairement de façon à affaiblir la puissance de l'empire d'Orient. Charlemagne accueillit des diplomates de Constantinople à Aix-la-Chapelle, tandis qu'il continuait à soutenir militairement la campagne des Bulgares.

Kroumn était un adorateur d'un dieu du feu, pour lequel il avait sacrifié de nombreuses victimes pour tenter d'obtenir l'immortalité. Ce dieu du feu n'était autre que le Grand Ancien Cthugha. Kroumn est censé être mort le 13 avril 814, mais l'a-t-il vraiment été ? Cela expliquerait sans doute la recrudescence des cultes dédiés au feu dans le Khanat Bulgare, et que Kroumn dirige dans l'ombre ces cultes, et qu'il cherche à reprendre le pouvoir à Preslav, capitale du Khanat.

L'Empire carolingien (de 800 à nos jours)

Les événements réels

Le jour de Noël 800, Charlemagne est couronné Empereur d'Occident par le pape. Des pourparlers eurent lieu entre les deux Empires, initialement entre l'Impératrice Irène et Charlemagne. Ce texte, datant de 802 (peu avant la destitution d'Irène) n'a jamais été reconnu par son successeur Nicéphore. Ce dernier ne reconnut jamais le titre impérial de Charlemagne, mais il y eut quelques avancées entre 803 et 806 sur le contrôle des provinces de Vénétie et de Dalmatie, avec un accord de souveraineté de l'Empire byzantin. Il y eut en 810 un nouveau traité dans lequel Michel I Rhangabé reconnaissait le titre impérial de Charlemagne, mais le traité ne fut ratifié que 4 ans plus tard, avec la signature de Louis le Pieux et de Léon V.

Dans le jeu

Charlemagne se serait bien vu Empereur unique mais il a vite déchanté lorsque les Byzantins ont destitué l'impératrice Irène. Charlemagne puis Louis I le Pieux cherchèrent donc à reconquérir ce qui a été perdu en favorisant les prétentions de Thomas le Slavonien, qui se prétendait être Constantin VI le fils aveugle d'Irène (ce dernier bénéficiait de fonds considérables de la part de Charlemagne puis de son successeur Louis le Pieux). Thomas le Slavonien fut vaincu en 825. L'Empire carolingien resta unifié après la mort de Louis I le Pieux.

Le mystère dévoilé

L'Empire carolingien est une menace aussi grande que l'Empire sassanide pour l'Empire byzantin. Le plus grand ennemi de l'Empire byzantin en Occident est Charles le Chauve. Ce dernier, qui convoite pour lui la couronne de l'Empire carolingien, a noué un sinistre pacte avec Nyarlathotep (voir le chapitre Monde page 160).

Le renouveau des anciens dieux (de 837 à nos jours)

Les événements réels

Il n'y a jamais eu de renaissance à grande échelle du culte des anciens dieux après la tentative de restauration de l'Apostat et la fermeture de l'Académie d'Athènes en 529.

Dans le jeu

Lors des premiers siècles de notre ère, les anciens dieux ont été attirés dans des pièges par les premiers fidèles chrétiens. Il est aussi arrivé que des fidèles des dieux païens soient entrés en conflit entre eux, et qu'ils se soient affaiblis mutuellement. Les anciens dieux ont été enfermés dans des Prisons, et leur essence volée par le Dieu vainqueur. Ils reviennent maintenant à la vie, et leurs objectifs diffèrent.

Le mystère dévoilé

Les dieux libérés sont pour la plupart des Grandes Entités issus des Contrées des Rêves. D'autres, comme Bastet (Bast) ou Zeus (Nodens), sont des Dieux Très Anciens.

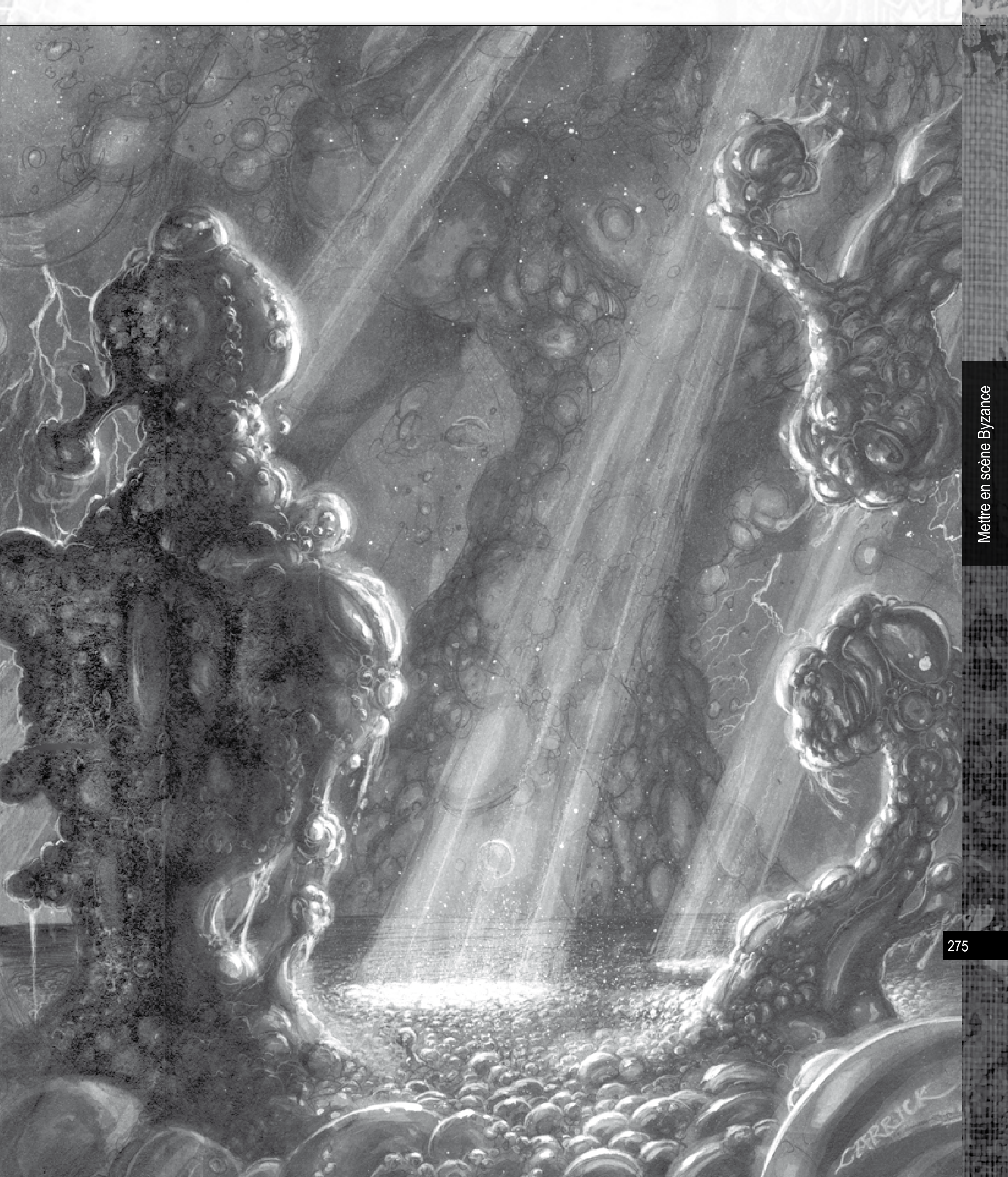
Dans le secret des dieux

Pourquoi est-ce en cette fin de neuvième siècle que certains anciens dieux reviennent sur le devant de la scène ? Pourquoi certains héros des temps anciens arpentent à nouveaux la terre, bravant la mort qui les frappa il y a plusieurs siècles, voire plusieurs millénaires ? Pourquoi les Sassanides possèdent toujours un royaume alors que la poussée musulmane semblait inexorable ?

À cause d'un dieu. Depuis des éons, il est une puissance dans l'univers, un Dieu Extérieur, le fomentateur de complot : Nyarlathotep. Ce dernier porte une affection particulière pour la terre des hommes, pour leur plus grand malheur. Il est celui qui a porté la civilisation égyptienne en lui transmettant l'héritage stygien corrompu. Il est celui qui aujourd'hui est en passe de concrétiser un plan ourdi depuis près d'un millénaire.

Nyarlathotep est le héraut des Dieux Extérieurs. Il se doit de favoriser leur venue. C'est aussi le chaos rampant. Aussi cet esprit suprême a-t-il mis en place une cabale portant sur le monde entier pour faciliter la venue sur Terre d'un des plus grands Dieux Extérieurs, Yog-Sothoth. Mais revenons à l'origine de tout.

Nyarlathotep, lorsqu'il arpentait les terres des mortels sous les traits du Pharaon Noir, s'est rendu compte que la puissance de la foi des Égyptiens rivalisait avec sa sorcellerie. Ironie suprême, les serviteurs de Pharaon croyaient en des dieux qui n'existaient pas, et pourtant leur foi leur donnait une puissance incommensurable. Certes, certaines entités des Contrées des Rêves, en se faisant passer pour des dieux, octroyaient du pouvoir à leurs fidèles. Mais certains vénéraient des Grands Anciens ou des Dieux Extérieurs sous leur forme égyptienne. Si certaines de ces entités semblaient gagner en puissance grâce à cela, d'autres, les plus éloignées de la Terre, se retrouvaient incapables de s'incarner dans notre monde. Le Pharaon Noir découvrit que la foi des hommes, quand elle était



suffisamment forte, pouvait repousser les dieux eux-mêmes ou les piéger sur notre plan d'existence. Bien entendu, il ne s'agissait pas de la foi de quelques-unes, fussent-ils les plus pieux. Il s'agissait de sociétés entières. Alors, Nyarlathotep a conçu un plan en deux temps : tout d'abord, favoriser l'émergence de religions qui attireraient des entités puissantes sur Terre puis les emprisonner grâce au pouvoir de la foi. Une fois ces êtres emprisonnés, il les libérerait des siècles plus tard. Il en a conscience : ils provoqueraient alors une déferlante de chaos et de désespoir sur le monde. Cela pourrait même ouvrir la voie aux Dieux Extérieurs : Yog-Sothoth, celui qui est l'espace et le temps, attiré par ce désordre, serait alors à même de s'incarner sur Terre et de provoquer sa fin.

Pour réaliser la première étape de son plan, Celui qui hante les ténèbres n'eut pas besoin de faire grand-chose. Il favorisa les membres les plus importants de chaque culte en leur faisant accéder à la sorcellerie. Avec ce pouvoir, ces humains purent plus facilement convaincre d'autres fidèles de prier leur dieu. Ainsi, les pouvoirs de leur foi augmentèrent, cette fois-ci grâce à leur propre divinité. Les dieux furent contents et puissants, les humains vénérèrent les dieux et pour certains, tirèrent une grande puissance de leur foi. Un bouclier de foi, érigé inconsciemment par les hommes, se mit en place sur la Terre, la rendant plus difficilement atteignable par les entités extérieures. Mais il était instable, car la multiplicité des dieux créait des failles dans le bouclier.

Pour réaliser la seconde étape de son plan, le messager de la nuit favorisa un peuple qui vénérait une divinité monothéiste : le peuple juif. Parmi ces derniers, il favorisa l'émergence du christianisme. Ces derniers, dans leur intransigeance face aux autres religions, combattaient l'influence des dieux antiques. Mais ils n'avaient pas la puissance nécessaire pour lutter contre les autres religions. Jusqu'à ce que le Chaos Rampant leur donne leur plus formidable arme : le sortilège d'emprisonnement divin. Grâce à ce pouvoir, les chrétiens étaient capables d'enfermer les dieux antiques dans des prisons mystiques, les piégeant dans un plan à mi-chemin entre notre monde et les Contrées des Rêves. Un à un, des dieux mineurs furent emprisonnés. Sans les pouvoirs qu'ils accordaient à leurs fidèles, ils perdirent de plus en plus de croyants, les affaiblissant encore plus. Et les chrétiens purent petit à petit s'imposer et dominer le monde connu. Leur foi inonda le monde et dressa un bouclier de foi encore plus puissant. L'émergence de l'islam fut imprévue, mais rapidement intégrée au plan de Nyarlathotep en leur donnant aussi le sortilège de prison. Aux alentours de l'an 700, le monde semblait aux mains des monothéistes.

Le dernier coup du Dieu Extérieur fut d'amorcer le réveil des dieux antiques. Feignant sa propre libération (sous les traits du dieu Mardouk), il donna à ses fidèles le secret pour briser les prisons. Certains dieux antiques furent libérés, puis ces derniers libérèrent à leur tour leurs frères et sœurs. Pratiquement tous n'avaient qu'un mot en tête : la vengeance. Vengeance sur les monothéistes, vengeance sur le monde qui les avaient abandonnés. La guerre des dieux venait de commencer. Les fidèles de Mardouk montrèrent aux autres comment canaliser l'énergie des dieux libérés afin de combattre les monothéistes avec les pouvoirs de leurs dieux. Tout ceci fragilisa le bouclier de foi tandis que de plus en plus de personnes remettaient en doute les croyances monothéistes des chrétiens, des juifs et des musulmans. Dans le chaos qui suivra, les entités supérieures qui s'affrontent seront affaiblies et la Terre ne sera plus protégée, ni par ses dieux, ni par le bouclier de la foi.

Nyarlathotep a tout pour réussir son ignoble plan. Sauf qu'il s'est rendu compte qu'il avait un adversaire en face de lui. Un dieu aussi puissant que lui qui œuvrait à contrer son plan. Le défenseur de la Terre et des humains n'est autre que Nodens, le Seigneur du grand Abîme.

De tous les dieux, le plus retors est le Chaos Rampant. De tous les dieux, le plus rusé est Nodens. Nodens a toujours apprécié la Terre. Lorsque les humains n'étaient même pas encore un rêve, il parcourait déjà ces étendues, chassant pour le plaisir les séides des Grands Anciens. Lorsque les ancêtres de l'humanité naquirent, Nodens vit en eux un potentiel énorme, en dépit de leur fragilité. S'émerveillant de leur faculté d'adaptation, devenant des hommes là où ils étaient des animaux, il décida de les protéger face aux horreurs cosmiques. Et les hommes, un temps, le lui rendirent bien : Nodens fut l'un des premiers dieux priés par eux. Il fut souvent assimilé au chasseur ou aux animaux totémiques puissants comme l'ours ou le loup. Il leur donna le plus précieux cadeau qui soit, le pouvoir de la foi, pour protéger les hommes sans qu'ils le sachent. Il fut le premier à utiliser la puissance de leur foi pour les protéger des horreurs cosmiques, créant une première ébauche du bouclier de foi. Bien vite, il fut imité par les autres dieux, qui cherchaient à protéger la source de leur pouvoir.

Puis vint le temps des civilisations et les hommes se détournèrent de Nodens. Ce dernier, occupé au loin, laissa ses protégés aux manigances de Nyarlathotep. Mais vint le temps où le Seigneur du Grand Abîme revint et ce qu'il vit ne lui plut pas.

L'influence du Chaos Rampant était trop importante pour pouvoir être annihilée : le Dieu Extérieur tissait des filets d'intrigues et de manipulations qui s'étendaient sur des siècles, voire des millénaires. Seul, Nodens ne pouvait pas éliminer l'influence des Dieux Extérieurs, encore moins les dieux eux-mêmes. Lorsque le christianisme en était encore à ses balbutiements, Nodens était de nouveau actif et vénéré parmi un des peuples qu'il préférait, les Germains et les Scandinaves. Là-bas on l'appelait Wotan ou encore Odin, et c'était le chef des dieux nordiques. Mais la civilisation scandinave n'était pas la plus influente, ni la plus puissante. Il jeta alors son dévolu sur le christianisme triomphant. Ce dernier, sans le savoir était gangrené par l'influence de Nyarlathotep. La lutte d'influence sur la communauté chrétienne se manifesta au cours des IVe et Ve siècles avec la prolifération de ce que l'on appelle aujourd'hui des hérésies. Tantôt un courant était inspiré par Nyarlathotep, tantôt par Nodens.

Le Noir messager des dieux voyant son jouet menacé se pencha sur un autre peuple et accompagna l'émergence des musulmans. Là encore Nodens, bien qu'avec un temps de retard, tenta de contrer l'influence du Dieu Extérieur. Les divisions entre les sunnites, les chi'ites, les duodécimains, les kharidjites... furent le fruit de cette lutte de l'ombre.

Avec le retour des anciens dieux, Nyarlathotep espère occuper Nodens pour terminer son grand plan. En effet, la plupart de ces dieux ne veulent que se venger des chrétiens, provoquant les failles fatales dans le bouclier de foi. Nodens lutte contre eux de deux manières : soit il les combat, soit il tente de les amadouer pour les convertir ou les affaiblir. Il surveille aussi les actes des sbires du Pharaon Noir pour dénouer les trames maléfiques de son ennemi.

Le monde connu est une lutte de l'ombre entre les agents de Nyarlathotep et ceux de Nodens. La plupart n'ont même pas conscience d'être manipulés, d'autres sont des alliés fidèles. Partout sur Terre, des investigateurs reçoivent une aide précieuse mais mystérieuse des agents de Nodens afin d'empêcher Nyarlathotep de parvenir à ses fins.

En Égypte, les Byzantins ont connaissance de la gravité de la situation dans l'empire de Kémi grâce à lui. Dans l'Empire sassanide, les anciens mages perses, persécutés et chassés, trouvent refuge auprès d'inconnus bienveillants. En Scandinavie, les fidèles d'Odin traquent les fils de Loki et assurent la souveraineté de ces terres à Nodens. Quant à Byzance, c'est le lieu où se constituent des organisations qui ont pour but de lutter contre un péril intérieur et extérieur. Mais qui leur a soufflé l'existence de ces cultes maléfiques... si ce n'est un fidèle du Seigneur du grand Abîme ?



Le bouclier de foi

La foi des hommes est une force. Leurs croyances communes flottent sur le monde tel une nappe de brouillard. Cette force est la même que celle que les sorciers emploient pour leurs rituels impies, leurs invocations démoniaques, mais elle est inconsciente, non dirigé vers un but et plus ténue.

Les puissances de tout temps en ont eu conscience mais elles n'y accordaient guerre d'importance : les miasmes de foi dispersés et bruts, avec leurs volutes lentes et insaisissables, leur étaient inutiles. Les puissances pestaient même contre cette volonté gâchée et se placèrent, auprès de leurs servants, comme l'opposé des croyances : le mal que la religion définit. Et c'est ainsi que l'histoire les a retenus.

Jusqu'à ce que certaines de ces entités, celles qui s'intéressaient le plus aux hommes comprennent : la foi brute pouvait être récoltée, raffinée et utilisée. Il fallait devenir son réceptacle, parler aux fidèles comme le ferait leur dieu, punir les mécréants et glorifier les saints. Alors le brouillard de puissance endormie venait au dieu et il pouvait s'en servir.

Ce furent Nyarlathotep et Nodens qui les premiers le comprirent. L'un s'en servit pour réaliser ses sombres desseins, fomentant, complotant. L'autre, voyant menacé l'un de ses terrains de chasse de prédilection et une espèce qui l'amusait, pour laquelle il s'était pris d'une certaine affection, décida d'utiliser la foi la plus répandue. Il la moissonna, donna de nouvelles forces à ses fidèles les plus méritants, pour qu'ils transmettent leurs croyances mais, surtout, il érigea cette puissance en un bouclier qui protégerait ses terres.

D100	Divinité
1-50	Grand ancien (ex : Cthulhu, Cthugha, Hastur, etc.)[1]
51-60	Dieu extérieur (ex : Daoloth, Shub-Niggurath, etc.)
61-65	Nyalathotep[2]
66-70	Entité unique (ex : Dagon & Hydra, M. Shiny, etc.)
71-75	Entité d'une race supérieure indépendante (ex : Grande race de Yith, Seigneur de Tindalos)
76-79	Yog-Sothoth[2]
80-82	Supérieur (ex : Lilith, Karakal, etc.)
83-85	Dieux très anciens (ex : Hypnos, Vorvadoss,etc.)
86-100	Une même Divinité que précédemment ou Nyarlathotep si c'est la première fois

[1]Les Grands Anciens sont ceux qui s'intéressent le plus à l'humanité, ils sont donc les plus susceptibles de profiter des failles.

[2] Ces deux divinités ont une grande importance dans Byzance, ils sont donc une chance personnelle d'utiliser une faille.

Les anciens dieux de retour les copièrent simplement, prenant la puissance pour eux et érigeant une protection pour leur fidèle.

Mais, ce bouclier de foi n'est pas sans défaut. Sa plus grande faiblesse réside dans sa grande force : chaque croyant est un morceau du bouclier, s'il vient à douter une faille s'ouvre qui, si elle est assez grande, peut menacer le monde.

Les failles dans le bouclier

Quand un investigateur, quelle que soit sa COV actuelle, est en proie au Doute (comme décrit dans le chapitre La Conviction : Doutes, page 242), une faille apparaît dans le bouclier de foi, alors une Divinité ou une Entité puissante du Mythe le ressent et a la capacité de s'y insinuer. Et, si l'investigateur doute de façon répétée, l'entité devient capable d'agir sur le monde. À chaque fois, donc, une Divinité gagne un nombre de Points d'Influence (PI) égale à la perte de COV qui a engendré le doute.

Ce ne sera pas toujours la même divinité à chaque Doute : nombreuses sont celles qui cherchent à pénétrer le bouclier (certaines y sont même déjà parvenues), et elles entrent en compétition. Le Gardien pourra utiliser la table ci-contre pour déterminer aléatoirement quel type d'entité gagne prise sur le monde ou il pourra choisir lui-même.

Il est possible que ce soit la même divinité qui profite de la faille, à plusieurs reprises, mais cela ne devrait pas arriver trop souvent : cette entité gagnerait beaucoup trop de puissance et ne refléterait pas réellement la réalité du monde.

Le Contact

Quand la COV actuelle d'un investigateur est égale ou inférieure à 30, les puissances peuvent commencer à le contacter par un biais qui leur est propre, comme si l'investigateur avait lancé le sort Contacter une divinité : Cthulhu utilisera les rêves, d'autres entités des hallucinations, des apparitions, etc. Cela ne coûte aucun point de magie ou de POU à l'investigateur, bien que l'apparition en elle-même puisse demander un test de Santé Mentale.

Ce contact est subtil et, dans les premiers temps, l'investigateur ne saura pas s'il est réel d'autant plus qu'il en est le seul témoin. La Divinité ou l'Entité cherche alors à prendre prise sur l'investigateur. Elle peut essayer de l'affaiblir en le rendant fou, de lui accorder une aide substantielle (indices, avertissement, solution à un problème, en somme : tout

ce qu'elle peut faire par son moyen de communication, mais jamais plus). Cela dans le but final de lui faire passer un pacte ou d'en faire son serviteur.

Chaque Divinité peut contacter un investigateur un nombre de fois égal à ses PI totaux.

Dans le même temps, ces puissances se sont clairement infiltrées et monopolisent la faille que représente l'investigateur : elles deviennent les seules capables de gagner de nouveaux PI, plus aucune autre ne peut intervenir. Et pire encore, leur influence augmente maintenant à chaque fois que l'investigateur perd de la COV : un montant de PI égal à la perte est réparti entre elles, à la convenance du Gardien (bien que les divinités possédant le plus de PI devraient être favorisées).



Une porte ouverte sur le Mythe

Finalement, dès que l'investigateur a une désillusion ou quand sa COV actuelle est égale ou inférieure à 15, les puissances deviennent capables d'agir sur le monde, voir de s'incarner réellement. Elles peuvent utiliser leurs PI comme des Points de Magie pour lancer n'importe quel sortilège qui leur corresponde, y compris Appeler/ Congédier qu'elles utilisent pour s'incarner. Si une divinité possède des Points d'Influence venant de plusieurs personnes et que celles-ci sont proches l'une de l'autre (de l'ordre du kilomètre) elle peut les cumuler.

Ainsi, un impie est une porte ouverte sur le Mythe. Si les abominables déités du Mythe ne marchent pas en nombre sur terre c'est pour deux raisons : le zèle des croyants à punir l'impie et la jalousie des puissances du Mythe. En effet, celles-ci se détestent ou ne s'apprécient guerre et, souvent, sont ennemies.

En cas de score de FOI bas dès la création

Il est possible qu'un investigateur soit créé avec un score de FOI égal ou inférieur à 6, ce qui l'expose immédiatement au Contact et aux Désillusions. Le Gardien pourra alors considérer que l'investigateur n'a jamais été très croyant, qu'il n'a jamais vraiment participé au bouclier de foi et qu'il n'est donc pas une faille très importante au sein de celui-ci.

En conséquence, les Divinités du Mythe ne pourront que le contacter. Et même si sa COV actuelle descend en dessous de 15, elles ne pourront qu'essayer de lui transmettre des sortilèges sans pouvoir les lancer elles-mêmes.

Toutefois, un joueur peut spécifier que son investigateur a perdu la foi au cours de sa vie. Dans ce cas les règles données ci-contre s'appliquent normalement et le Gardien choisit quelles entités se sont intéressées à l'investigateur et de combien de PI elles disposent (elles ne devraient jamais en avoir plus de 10 chacune). Le joueur devra alors être parfaitement au fait des risques que son investigateur encourt.

Elles auront donc du mal à supporter qu'une autre divinité puisse parcourir le monde et pas elles, jusqu'au point où les entités en reste pourraient même s'allier.

Aussi, à chaque fois qu'une divinité tente d'utiliser ses PI pour venir sur terre, il est presque certain que les autres, profitant d'une faille due au même impie, mettent en commun les leurs pour utiliser Congédier. La divinité appelée aura juste eu le temps de faire une brève apparition, de quelques minutes à quelques heures, en fonction du temps que ses effroyables ennemis mettent à réagir.

De fait, certaines divinités utiliseront plutôt leurs Points d'Influence pour aider ou circonvenir un impie de façon à ce qu'il les invoque lui-même. Elles peuvent à cette fin lui transmettre des sortilèges pour un coût de 3 PI par sortilège enseigné.

Des Prisons

Durant des siècles, les hommes ont vénéré de nombreux dieux - certains étant des imposteurs, et d'autres non. Ils ont commencé à influer sur les actions des hommes en tant que déités locales, puis ont acquis plus de puissance à mesure qu'ils gagnaient en fidèles. Et puis fut créé le concept de panthéon, les plus connus étant les panthéons grec, égyptien, mésopotamien et phénicien.

Durant toute l'Antiquité, nombreuses furent les Portes entre le monde réel et les Contrées des Rêves, et les Grandes Entités purent venir sur terre et y créer des cultes à leur dévotion. Certains servaient, directement ou indirectement, Nyarlathotep, le Chaos Rampant. Ils ou elles révélèrent leur existence à des mortels choisis (Apollon et l'Oracle de Delphes), soit en diffusant des « mystères »

En cas de conversion

Si un investigateur se convertit à une autre religion, il regagne alors, normalement, une COV actuelle plus élevée et peut même effacer ses désillusions.

Mais ce n'est pas pour autant que les puissances du Mythe cessent de s'intéresser à lui. En effet, un investigateur qui se convertit renie sa foi d'origine et est, par voie de conséquence, une faille dans le bouclier de foi, même pour un court instant.

Et même si sa nouvelle foi le protégera et qu'il participera à nouveau au bouclier, la faille qu'il a originellement ouverte persistera.

Ainsi les divinités ayant des PI les conservent et en gagnent toutes 3 supplémentaires au moment de la conversion.

Ensuite, si sa foi protège l'investigateur, il n'est pas débarrassé des puissances ayant acquis assez d'influence. Celles qui ont donc au moins 15 PI peuvent continuer à le contacter.

De plus à chaque fois qu'il doute, la faille béante se trouve exposée et toutes les divinités ayant des PI peuvent le contacter pendant la durée du doute et, pire, celles qui en ont au moins 15 peuvent les utiliser comme s'il était une porte sur le Mythe.

Aussi, les divinités les plus patientes et retorses ne feront que le contacter, augmentant leur influence à chaque nouveau doute pour, enfin, quand elles en auront de nouveau la possibilité, se déchaîner sur le monde.



(comme Déméter et les Mystères d'Éleusis). Les Dieux Très Anciens (comme Bast et Nodens) et les Dieux Extérieurs (comme Nyarlathotep et Yog-Sothoth) firent de même.

L'histoire de ces dieux est riche de nombreuses alliances et de trahisons, ou d'oppositions qui sont restées mémorables, tels les conflits entre Athéna et Poséidon pour le panthéon grec. Certains dieux ont péri, et plus personne ne se souvient d'eux : seules demeurent quelques ruines de temples envahies par la végétation. D'autres dieux sont nés de la fusion de plusieurs entités, ou ont changé de noms, d'attributs ou de régions. Cela est particulièrement vrai pour les dieux dont les premiers fidèles sont morts sans donner de continuité à leur civilisation : soit que le culte se soit perpétué secrètement et ait suivi les tribulations des peuples, soit que les dieux aient recréé leur emprise ailleurs. Ainsi la plupart des dieux ayant établi leur domination sur le creuset culturel de la Mésopotamie ont connu plusieurs noms, plusieurs trames de légendes, à mesure que les peuples se succédaient et adoptaient les mœurs locales, les coutumes et les religions.

Dans les premiers siècles de notre ère, grâce à certains stratagèmes peu avouables, les fidèles chrétiens ont pourchassé sans pitié les tenants des religions païennes, faisant en sorte de profaner les lieux de culte, de faire coïncider les dates des fêtes chrétiennes avec les dates des fêtes païennes, dans le seul but de faire oublier les anciens dieux de la mémoire des hommes. Les fidèles chrétiens ne furent pas les seuls à contribuer à l'affaiblissement du paganisme, les anciens dieux luttant également entre eux pour leur survie. Et, à mesure que le nombre des fidèles des anciens dieux se réduisait, celui des Chrétiens augmentait, renforçant la puissance de la religion du Dieu unique.

Dès lors, sans influence sur le monde, les anciens dieux des hommes furent un à un emprisonnés dans des Prisons, sans espoir de sortie, puisque les descendants des anciens fidèles étaient devenus chrétiens. Ils furent piégés dans les Contrées des Rêves, en rêvant de leur puissance perdue.

Sur l'emplacement des anciennes Portes, furent établies dans le monde réel les Prisons pour les dieux bannis. Ces Prisons sont matérialisées par de solides édifices, déjà existants ou construits pour l'occasion - des tours, des châteaux, des églises et même des bâtiments très ordinaires. Mais leur force réelle ne réside pas dans la solidité des murs et des pierres : elle réside dans les sortilèges placés sur eux et destinés à empêcher la libération des Dieux reclus. Instantanément, il se forma dans les Contrées des Rêves des édifices équivalents. Des gardiens s'y installèrent de part et d'autre pour empêcher quiconque de rétablir le lien entre les deux mondes.

Mais ce sort connut des exceptions. Cela fut le cas pour Mardouk, un avatar de Nyarlathotep. De par sa nature de Dieu Extérieur, il était tout simplement impossible de l'emprisonner. Il en fut logiquement de même pour toutes les déités non originaires des Contrées des Rêves. Mais il n'entrait pas dans ses projets d'agir au grand jour et avec éclat, et de libérer les Grandes Entités, dont certains et certaines étaient ses anciens serviteurs.

Grande fut la surprise des derniers fidèles de Mardouk lorsque ce dernier se révéla. Enthousiasmés par la puissance de leur dieu, et aussi aveuglés par leur fanatisme, ils se lancèrent dans un grand projet, destiné à rendre la toute puissance à leur dieu, en ignorant la grande mascarade : leur dieu n'avait jamais été prisonnier. Ces fanatiques, les Mages Perses, œuvrèrent pour unir les derniers païens.

Ils pensaient, à tort, qu'il leur fallait rouvrir les Prisons pour libérer leur dieu, en brisant les sceaux forgés. Cela eut pour conséquence de permettre à d'anciens dieux, ainsi libérés, de regagner une partie de leurs essences, ainsi que des fidèles. Les Contrées des Rêves retrouvèrent également leur configuration originelle, liées à la terre par des Portes à nouveau ouvertes, permettant à une multitude de dieux mineurs, d'esprits et de démons d'intervenir dans le monde.

Principes régissant les Prisons

Les Prisons sont dissemblables, notamment au niveau du type de la construction, de la fonction du bâtiment (si c'est un palais princier, une église, une tour de défense, ou d'une maison de villageois, etc.), et bien entendu en fonction du dieu (ou de la Grande Entité) qui y est enfermé. Pourtant, il y a toujours plusieurs points communs.

L'essence de l'ancien dieu, même affaibli, investit la Prison, et peut être repérée par un homme de foi (par le biais du sortilège Détection de Prison) - pour peu que bien sûr, l'expert ne soit pas situé trop loin de la Prison ! Plus l'expert est éloigné de la prison, et plus la détection sera difficile. Il y a également à l'intérieur de la Prison des blocs de pierre édifiés selon un schéma bien particulier d'où diffuse une puissante énergie mystique.

Si l'expert est à Alexandrie et que la Prison recherchée se trouve à Constantinople, l'expert n'aura strictement aucune chance de détecter l'énergie mystique si caractéristique d'une Prison. Il lui faudra au préalable rechercher dans de vieux livres ou parchemins, archivés depuis des temps très anciens dans des bibliothèques privées ou publiques (telles les Archives Impériales de Constantinople), ou en possession de riches nobles.

Nom : Détection de Prison (sortilège spécial)

Accès : Chrétien (Voie du Fils), Musulman (Second Pilier - Salaat), Polythéiste (principe majeur des éléments)
COV : 75
Coût : 1 à 10 points de magie pour la portée, 2 points de magie pour le lancement du sortilège.
Description : Ce sortilège permet de détecter la présence d'une Prison. La formule à appliquer pour le coût du sort est un point de magie dépensé par 2 kilomètres, plus le coût de base de lancement. Si la Prison recherchée par l'Homme de Foi est située à plus de 20 kilomètres, la dite Prison ne pourra pas être repérée. Ce sortilège est l'un de ceux qui requiert absolument la dépense de points de magie.

Une fois à l'intérieur du bâtiment où est située la Prison, il pourra repérer où exactement est le Portail (l'antichambre d'un palais, le transept d'une église, une salle de gardes, une cuisine, etc). Le Portail est un assemblage de pierres édifié selon un schéma bien particulier (reprenant usuellement le symbole du Dieu - par exemple un trident pour le dieu Poséidon), d'où se dégage une puissante énergie mystique.

Bien sûr, avant d'arriver au Portail, l'expert et ses compagnons auront dû affronter les nombreux périls du bâtiment. D'abord ceux auxquels l'on s'attend (n'entre pas qui veut au Palais de l'Empereur à Constantinople), puis ceux auxquels l'on ne s'attend pas forcément dans les pièces secrètes du bâtiment (les Gardiens, qui ont été créés justement par magie pour empêcher la fuite du Dieu).

Ainsi, découvrir puis investir une Prison est toujours une tâche très difficile. Il faut bien se préparer, car l'affrontement sera toujours inévitable. Libérer le Dieu de la Prison requiert des rites mystiques importants, qui ne peuvent avoir lieu généralement que lorsque certaines conditions astrales sont réunies (par exemple, présence dans le ciel de la comète de Halley, ou visibilité dans le ciel nocturne d'une constellation liée au Dieu emprisonnée). Il en est de même si l'on souhaite emprisonner de nouveau un Dieu dans une Prison. Cela sera même encore plus difficile, car certains dieux s'étant fait abuser une première fois ne se laisseront pas prendre au piège une deuxième fois.

Du lien entre les Prisons et les temples majeurs

La Prison d'un Dieu est pour lui un site particulier, qui le repousse : c'est le symbole de son emprisonnement et de sa faiblesse. En même temps, c'est une des anciennes Portes, et un passage utile pour passer de la Terre aux Contrées des Rêves. Parfois même, cette Porte, de nouveau ouverte, est un lieu de passage important pour des divinités et entités spirituelles secondaires.

D'autre part, pour les fidèles du Dieu, la cage où il a passé des siècles fait figure de site sacré - et certes, consacré, il l'est ! Les premiers temples reconstruits ont donc été établis dans les anciennes Prisons, d'autant que les anciens temples et sanctuaires ont pour la plupart été détruits par les autorités chrétiennes. Les Anciens Dieux se retrouvent donc liés à des lieux qu'ils détestent mais que leurs fidèles vénèrent du fait de leur auguste présence ce qui est une source de peine, de souffrance, mais aussi de haine contre les Chrétiens.

Certains Dieux cependant échappent à cette contradiction et à cette attirance-répulsion : les Dieux Grecs, par exemple, enfermés dans leurs temples ou à proximité immédiate des terres que leurs fidèles administraient jadis, ont vécu calmement leur enfermement, satisfaits de vivre dans des lieux qu'ils sentaient profondément personnels.

Les principales Prisons

Dans les pages suivantes sont référencées quelques Prisons. Vous pouvez en imaginer d'autres, en gardant à l'esprit que ce sera le plus souvent basé sur un bâtiment connu.

Athènes

Selon les croyances païennes, Athéna fut la dernière des dieux du panthéon grec à se manifester, et qu'elle serait apparue à ses derniers fidèles en 529 à Athènes, peu avant la fermeture des écoles philosophiques sur décision de l'Empereur Justinien. Il semblerait qu'elle ait été piégée par des chrétiens et emprisonnée dans l'Érechthéion, qui fut ensuite transformé en église. Elle a été libérée suite au passage de la comète de Halley en 760. Sa Prison n'existe plus, le Portail se situait non loin des six caryatides.

Babylone

C'est à l'Esagil, le temple du dieu Mardouk, qu'a été emprisonné Enlil, le Seigneur du Vent, au caractère violent et redoutable. Beaucoup affirmaient qu'il était le roi des Dieux, et pourtant il sombra en même temps que la chute de Babylone, en 64. Une secte de Mithra avait réussi à attirer Enlil non loin de la ziggourat, et le piéger. Il demeura ainsi entre deux mondes, contemplant pour l'éternité la ruine de Babylone. Puis les Mages Perses réussirent à contrer le rituel des mithraïstes avec le retour de la comète de Halley en 837. Enlil se réveilla trois années plus tard et prit place à la droite de son maître Mardouk.



La Prison du dieu Enlil

Colisée de Rome

Le plus grand amphithéâtre de l'Empire romain, construit sous les règnes de Vespasien et de Titus. Il pouvait accueillir entre 50 000 et 75 000 spectateurs, et a été utilisé pour des combats de gladiateurs et autres spectacles publics. L'amphithéâtre est maintenant utilisé pour des buts variés tels que des habitations, des ateliers d'artisans, le siège d'un ordre religieux, une forteresse, une carrière et un sanctuaire chrétien.

Le nom de Colisée dériverait d'une statue de Néron colossale érigée à proximité. La tête n'est plus depuis longtemps celle de Néron, mais celle de l'Empereur Dioclétien. Cette statue, auquel le peuple associe des pouvoirs magiques, constitue la Prison du Dieu Mars (ou Arès dans la mythologie grecque). Bien entendu, briser la statue ne suffit pas, il faut aussi aller dans les souterrains du Colisée et se rapprocher le plus possible de la statue. Le Portail est situé juste en dessous de la statue.

Pétra

Une ancienne cité troglodytique située dans le califat abbasside, au cœur d'un bassin bordé par les montagnes qui forment le flanc oriental de l'Arabah, grande vallée prolongeant le grand rift vers le nord et qui s'étend de la mer morte au golfe d'Aqabah. Construite au VIIIe siècle avant Jésus Christ par les Nabatéens, la cité devient rapidement prospère grâce à sa position sur la route des caravanes transportant l'encens, les épices et d'autres produits de luxe entre l'Égypte, la Syrie, l'Arabie du Sud et la Méditerranée. Vers le VIIIe siècle, suite à la modification des routes commerciales et les séismes, la ville est progressivement abandonnée par ses habitants.

Le Deir, qui a été converti en église, est le plus grand monument de Pétra : 47 mètres de large, 45 mètres de haut dont 8 pour l'urne sommitale. L'entrée elle-même est colossale, le seuil de la porte est aussi haut qu'un homme. Non loin du Deir, la tombe aux Lions constitue la Prison du dieu Hermès, qui avait été prié par les Nabatéens sous le nom d'Al-Kutbâ, dit « le Scribe ». Les deux sculptures de lion, face à face de chaque côté de l'entrée, constituent le Portail.

Saint Sépulcre de Jérusalem

C'est dans un réseau de grottes sépulcrales, juste en dessous du Golgotha, où a été érigée l'Église du Saint Sépulcre, qu'est censé se trouver le tombeau de Satan, qui n'est pas très loin du tombeau du Christ. L'histoire crédite sainte Hélène, la mère de l'empereur Constantin 1er, d'avoir découvert la Vraie Croix et d'avoir construit l'Église du Saint Sépulcre sur le site du tombeau du Christ. Il se murmurerait parmi les Juifs qu'elle aurait emprisonné un grand Mal qui aurait pour nom Satan.

Ces rumeurs sont à la fois vraies et fausses. Sainte Hélène a bien tenté, aidé par de puissants exorcistes, à emprisonner Satan (parfois aussi appelé Mardouk) en suivant de puissants rituels. Les rituels échouèrent, pour la bonne raison que Satan ne pouvait être enfermé. Pourtant, Sainte Hélène a bien enfermé une entité puissante, qui a pris la place de Satan. Nul ne sait exactement quelle est cette entité puissante.

Les traditions maléfiques

Les investigateurs ont beaucoup d'ennemis dans le monde de Byzance. Mais derrière ces nombreux visages se terre un groupe restreint de puissances mauvaises qui agissent de manière tentaculaire au travers de différents cultes païens. Parmi ces derniers, les plus actifs, et plus à même d'affronter les investigateurs, sont les cultes de Mardouk, Shamash et Aphrodite. Ces trois cultes correspondent à trois types d'ennemis : Nyarlathotep et ses avatars, le pire ennemi de l'humanité ; des entités du rêve (les anciens dieux) parasités par des Grands Anciens et des entités du rêve qui ont sombré dans la folie et œuvrent à la destruction de l'humanité.

Le culte de Mardouk

Fondements du culte

Bien que le zoroastrisme soit la religion officielle de l'Empire sassanide, de nombreuses personnes influentes proches de la cour du roi Khosrô V, parmi lesquelles les craints Mages Perses, pratiquent une tout autre religion, qui est connue sous le nom de magie mardoukienne ou pour ses opposants, qu'ils soient du Livre ou de Zoroastre, comme la voie d'Ahriman.

Mardouk est un dieu vénéré dans l'antique Mésopotamie. Il incarne la fertilité et affronta les périls de la mer primordiale pour atténuer le chaos. Il a ensuite vaincu les anciens dieux et imposé un nouveau panthéon pour la Babylone des temps anciens. Son culte a prospéré jusqu'à l'avènement de Zoroastre et bien qu'il ait souffert de l'apparition de la nouvelle religion, il a perduré pendant des siècles. Avec la conquête d'Alexandre, il est devenu secret, car le conquérant ne voyait en Mardouk qu'un dieu maléfique (les sacrifices



Le dieu Mardouk

humains n'étaient pas rares dans la liturgie de Mardouk). Tous pensaient que ce dieu était tombé dans l'oubli avec la christianisation du Proche Orient. Mais il en fut autrement.

Mardouk est le principal masque de Nyarlathotep à cette époque. C'est lui qui, il y a plusieurs millénaires, a ourdi un plan terrible qui devrait se résoudre à l'époque des investigateurs. Au départ, Nyarlathotep a favorisé une civilisation afin de la corrompre en lui octroyant l'accès à la sorcellerie. Il a écrasé les autres entités qui régnaient sur la région et instauré un empire prospère. C'est pour cela que Mardouk était vénéré comme le garant de l'ordre et le vainqueur des anciens dieux. Voyant que les Babyloniens ne succombaient pas tous à l'attrait de la sorcellerie, il a abandonné progressivement cette civilisation pour se concentrer sur d'autres, mais a toujours gardé une présence au cas où.

Pendant qu'il mettait en place son grand plan, il s'est assuré qu'au moins une lignée de prêtres transmettrait son savoir et son culte aux générations suivantes.

Lors de l'emprisonnement des anciens dieux, il a feint sa chute puis sa rapide libération pour combattre l'influence très importante des mages zoroastres. Au bout de deux siècles d'intrigues et de coup bas, il a réussi à gangrener cet empire et à préparer la dernière phase de son plan. En octroyant d'importants pouvoirs à ses fidèles, il a créé une résurgence païenne alors que triomphaient les religions du Livre. Par l'intermédiaire d'impressionnantes manifestations, il a envoyé ses fidèles libérer les anciens dieux. Depuis, il a donné des outils de terreur et de destruction à ses élus et attend de voir le chaos se répandre sur le monde.

Organisation du culte

Le culte de Mardouk, à l'image de son dieu, a plusieurs visages. Le premier (et le plus répandu) est celui d'un culte païen classique, qui s'organise et suit les mêmes principes que les autres cultes païens (voir les traditions spirituelles page 253). Les fidèles de Mardouk sont de farouches opposants aux monothéistes, mais ce ne sont pas des êtres fondamentalement maléfiques pour la majorité. C'est eux qui ont libéré les premiers anciens dieux.

Le second visage du culte rassemble les plus fidèles et pieux suivants de Mardouk. En accédant à l'ultime mystère de leur culte, ils découvrent la terrible vérité sur la nature de leur dieu. Certains deviennent fous, d'autres acceptent cette vérité mais tous continuent de servir le Chaos Rampant à leur manière. Ils ont dès lors accès aux voies d'Ahriman et doivent prendre le contrôle des cultes locaux. Il s'agit d'un véritable pouvoir derrière le trône. Individuellement, ces élus sont extrêmement forts, ayant accès à une magie puissante et variée. Mais leur âme est damnée et leur volonté propre n'existe plus depuis longtemps. Pendant ce temps, Nyarlathotep rit et attend le dénouement de son plan dément...

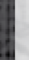
Un culte classique de Mardouk a les caractéristiques suivantes :

- il est installé dans une zone rurale proche des grands centres urbains, mais loin de l'attention des puissants

- il est composé en moyenne de deux à trois prêtres et d'une dizaine de fidèles (parfois une vingtaine lorsqu'il s'agit de familles entières)

- le chef de ce culte est un prêtre de haut rang (il a accès à la voie supérieure de son dieu) qui possède déjà quelques sortilèges de la voie d'Ahriman. C'est le seul qui soit vraiment corrompu, maintenant les autres fidèles dans l'illusion d'un culte hostile aux monothéistes mais ne versant pas dans les pratiques maléfiques

- l'autre prêtre (ou les deux autres) sont des fidèles qui maîtrisent au mieux un à deux sortilèges de la voie majeure de Mardouk. À moins d'être un homme de confiance du grand prêtre, ils n'ont pas conscience de servir un Dieu Extérieur



- ses principales actions visent à convertir de nouveaux membres, à miner l'influence des représentants des religions monothéistes. Ils versent rarement dans la violence, à moins d'être menacés. C'est souvent le cas avec des investigateurs qui poseraient trop de questions. C'est alors qu'ils entreprennent des actions visant à effrayer les gêneurs et si cela ne suffit pas, à les éliminer

- si un groupe d'investigateurs comprend un pratiquant de la magie spirituelle, le grand prêtre essaiera de le capturer pour en retirer plus de pouvoir. Il sera la cible d'attaques mais rarement pour le tuer

Les prêtres de Mardouk apprennent de nouveaux sortilèges de la même manière que les autres fidèles (voir les traditions spirituelles page 253). Pour les sortilèges de la voie d'Ahriman, la méthode est différente. Lorsqu'un fidèle atteint le dernier degré de prêtrise, il commence à recevoir des visions de son dieu. Ces dernières sont toujours traumatisantes, montrant le chaos à venir ou des réalités cosmiques que l'entendement humain ne peut concevoir. Ces visions servent à briser la volonté des fidèles et à les transformer en des agents de Nyarlathotep. Ceux qui deviennent fous reçoivent lors de leur crise de démence de nouveaux sortilèges. Bien que hors de contrôle, ils servent Mardouk en propageant le chaos dans la région. Les autres ressentent un appel qui les amène jusqu'aux ruines de Ctésiphon, où se trouve le grand temple de Mardouk. Là, les hiérophantes du culte leur inculquent de nouveaux sortilèges avant de les renvoyer dans le monde. Un prêtre typique repart avec trois à quatre sortilèges (deux à trois de la voie mineure, un de la voie majeure) et beaucoup de points de SAN en moins. Ils sont prêts à servir le Héraut des Dieux Extérieurs.

La magie de Mardouk

Les sortilèges de Mardouk ne sont pas tous maléfiques, loin de là. De la même manière, tous les prêtres de Mardouk ne sont pas tous maléfiques, en tout cas ceux qui ignorent la réelle nature de leur divinité et son statut de Dieu Extérieur, ainsi que son vrai nom : Nyarlathotep. Ceux qui connaissent une partie de la vérité, savent comment pervertir les sortilèges des voies mineures et majeures.

Par exemple, un fidèle de Mardouk peut inverser les effets d'une bénédiction de la nature, et plus rien ne pourra pousser dans la zone d'effet du sort. Autre exemple, ce même fidèle peut attirer l'attention de son dieu sur un ennemi puissant ennemi du culte, et ce dernier se verra affublé de la « bénédiction » de Mardouk, (s'il ne peut y résister) ce qui lui vaudra un malus de 20 % sur toutes ses actions et durant une semaine entière.

Comme pour les autres dieux polythéistes, il existe pour Mardouk trois voies distinctes. Mais il existe aussi deux voies secrètes (« les voies d'Ahriman ») qui ne peuvent être découvertes et apprises qu'une fois que le fidèle a assimilé le sortilège de voie supérieure « invocation du dragon ».

Mardouk, le faiseur des eaux, pourfendeurs des anciens dieux

Principes dominants : la guerre, la nature
Principe secondaire : les valeurs

Voie mineure
- Le courroux divin (attaque magique)
- Le courage des braves (intimidation majeure)
- La bénédiction de la nature (Fertilité)
- Demeure naturelle (sanctuaire mineur)

Voie majeure
- La prouesse des dieux (bénédiction martiale)
- La subjugation divine (favori des dieux)
- La domination du prédateur (contrôle mental des masses, ne marche que sur les animaux)

Voie supérieure
- Le toucher de la terre mère (Transfert d'âme)
- Invocation du dragon (unique)

Les voies secrètes d'Ahriman / Mardouk ou du « destructeur »

Tout ce qui est crée doit avoir une fin, et c'est Ahriman qui la donne. C'est aussi un principe d'opposition systématique aux actions des hommes. Sans cette opposition, la création stagne et n'évolue jamais. Un fidèle d'Ahriman / Mardouk est un rebelle, un combattant qui cherche à vaincre pour permettre aux meilleurs de s'élever, un être mauvais qui ne cherche que la fin du monde. Il n'existe que deux cercles dans la voie de la nuit, car rares sont les fidèles d'Ahriman qui arrivent à vivre suffisamment longtemps pour maîtriser les arcanes les plus puissantes de la grande Destructrice. Il devient l'incarnation humaine du Chaos Rampant.

Premier cercle, la Nuit qui étouffe
- Les ténèbres enveloppent le cœur (Terreur)
- Les ténèbres menacent le corps (Blessure infectée)
- La nuit masque le sombre (Discrétion supérieure)
- La nuit brise le jour (Annihilation de FOI)

Deuxième cercle, l'Abîme attend le fidèle
- Le vide (Siphon de caractéristiques)
- La destruction (Attaque magique)
- La mort (Nécromancie)
- L'obscurité (Drain de POU)

Invocation du dragon

Mardouk affronta l'océan primitif et ses monstres et les vainquit. Depuis le dragon, la plus terrible de ces créatures, est devenu son symbole. En sacrifiant une vie humaine, le prêtre est capable d'appeler le dragon du dieu.

Nom : Invocation du dragon
Accès : voie de Mardouk
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heures)
Description : le prêtre sacrifie une personne sur un autel préalablement consacré à Mardouk. Le sang de la victime permet d'ouvrir un portail à travers la poitrine de la victime sacrifiée. Au bout de cinq minutes, le corps atrocement distendu permet à un dragon d'arriver sur terre ! Le prêtre n'a aucun contrôle sur la bête (seul Mardouk est capable de la mater). Néanmoins la bête n'attaquera pas ceux qui sont marqués par son maître (tout fidèle de Mardouk ayant une COV d'au moins 50). Le dragon apporte destruction dans toute la région située autour de l'autel (environ dix kilomètres de diamètre). Il s'attaquera à toutes les formes de vie et à toutes les habitations. Il disparaîtra s'il est vaincu ou au bout de 24 heures. Les statistiques du dragon sont les suivantes :

Dragon de Mardouk

Race supérieure de serviteur

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	35	Endurance	99 %
DEX	25	Agilité	99 %
FOR	45	Puissance	99 %
TAI	45	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

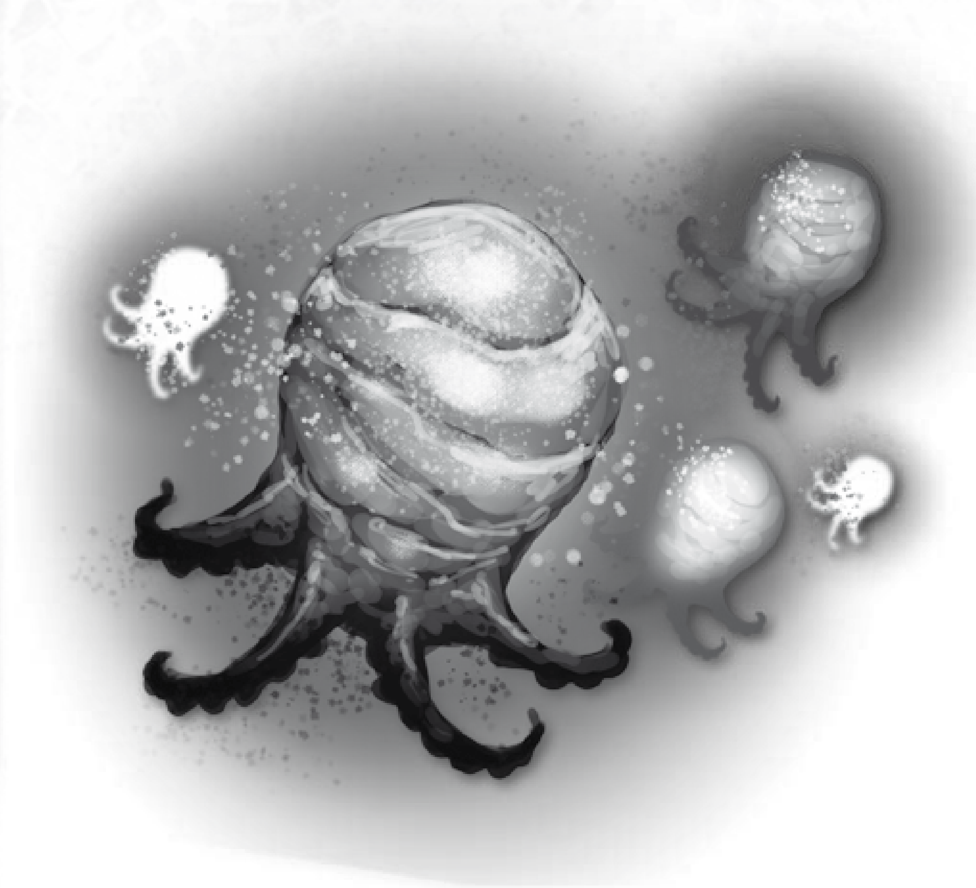
Impact	+10
Points de Vie	30
Mouvement	5 (10 en volant)

Combat
- Griffes 50 %
  Dégâts 2D6+12
- Morsure 50 %
  Dégâts 1D10+12

Protection
2 (peau et écailles)

Perte de Santé Mentale
2/1D10+2

Les suivants d'Ahriman / Mardouk sont les sorciers du Mythe dans l'Empire sassanide. La majorité des pouvoirs qu'ils possèdent sont des sortilèges du Mythe. La liste donnée ci-après présente d'autres sortilèges du Mythe connus des seuls Sassanides. Il est quasiment impossible qu'un étranger ait connaissance de ces sortilèges jalousement gardés, encore moins qu'il ait reçu l'enseignement pour les maîtriser.



Les fidèles de Mardouk peuvent eux aussi lancer des miracles (voir les traditions spirituelles page 253), mais à condition qu'ils aient atteint le seuil des voies d'Ahriman. Ces miracles prennent la forme d'un cataclysme ou d'une malédiction pouvant toucher une personne ou un lieu (au maximum un village et les champs à une heure de marche autour). Ils sont comparables aux plaies d'Égypte bibliques : pluie de soufre, nuage de criquet, tremblements de terre, sécheresse, peste, lieux hantés par les victimes du culte... Bien que souvent le miracle ne soit que temporaire, les effets sont la plupart du temps permanents.

Le culte de Shamash

Fondements du culte

Shamash est un dieu mésopotamien. Son nom en babylonien est Utu, mais les sages ont conservé de lui son nom akkadien. C'était un dieu solaire, qui apportait la clarté, la justice et la chaleur. Bien que dieu majeur du panthéon babylonien, il n'a jamais eu énormément de fidèles mais des temples dans toutes les cités du croissant fertile (les régions de Mésopotamie et du Levant au Moyen-Orient). À l'arrivée des nouvelles civilisations, il est petit à petit tombé dans l'oubli. Le dernier culte officiel de Shamash fut interdit au début de notre ère par les Sassanides qui le firent fusionner avec le culte d'Ahura Mazda. Shamash, un dieu des Contrées des Rêves, se retrouva emprisonné par une alliance de chrétiens et de zoroastres au I[e] siècle. Il y serait encore si un homme n'avait pas agi entre-temps.

En 278, un scribe perse, du nom d'Innamri, se convertit au culte secret de Mardouk. Très vite, il gravit les échelons de cette religion et découvrit le grand secret du culte. Sombrant dans la folie après une telle révélation, il passa ses nuits à subir des visions d'apocalypse où la terre n'était plus qu'un immense brasier à l'agonie. Brisé, exténué, il était guidé par un des grands prêtres de l'époque vers les ruines d'Akkad, une cité antique qui conservait encore quelques bâtiments en état. Là, il retrouva le temple de Shamash et vécut une épiphanie : le dieu ancien (dont c'était la prison) l'appelait pour le libérer. Les visions de brasier prirent un sens pour l'esprit dérangé d'Innamri et il recréa un culte dédié à Shamash. Pendant cinq ans, il arpenta les terres du Levant sans trouver le moindre fidèle prêt à le suivre. Il faut dire que ses prêches parlant d'une fin cataclysmique dans les flammes n'avaient réussi qu'à le faire passer pour un dément ou à effrayer la population. Après avoir choisi d'en finir en s'immolant dans le feu, il reçut la visite pour la seconde fois du grand prêtre de Mardouk. Ce dernier lui apporta ce qu'il appelait le « livre sacré du feu de Shamash ». Pour lui prouver le caractère divin du livre, le prêtre réalisa le premier rituel inscrit dans ces pages. Il invoqua un serviteur du dieu du feu, une créature constituée de flammes et aux pouvoirs immenses. Innamri s'empressa de lire l'ouvrage et commença à recruter des fidèles dans les milieux ésotériques.

En réalité, le serviteur était un Vampire de feu. Mardouk ne voulait pas du retour d'un dieu de justice, qui aurait lutté contre le chaos qu'il cherchait à fomenter. Il envoya son séide pour tromper le dément et lui permettre d'éliminer une potentielle menace. Le dernier rituel du livre sacré était censé libérer le dieu. La réalité fut bien plus terrible. Il s'agissait d'invoquer sur Terre Cthugha, le Grand Ancien du feu, le maître des Vampires de feu.

Le jour du solstice d'été 298, dans le temple de Shamash à Akkad, sa prison, Innamri le dément invoqua Cthugha. Ce dernier avait besoin d'un point d'accroche dans le monde réel. Sa nature et celle de Shamash étaient proches, leur affinité avec le feu permettant à Cthugha de se manifester dans les Contrées des Rêves au cœur de la prison de Shamash. De là, après avoir éliminé le dieu affaibli, il utiliserait l'entrée de la prison pour venir sur Terre. Tel était le plan de Mardouk mais il oublia un détail : Shamash était affaibli, mais il restait un dieu, et un dieu de justice. Lorsqu'Innamri termina son rituel, Cthugha affronta Shamash dans un combat titanesque qui secoua toute une partie des Contrées des Rêves. Mais aucun des deux ne put prendre le dessus. Se sentant perdre, Cthugha changea de tactique et prit son adversaire par surprise : au lieu de le détruire, il fusionna avec lui, unissant ces deux feux primordiaux. Shamash tenta de rejeter le monstre maintenant en lui, mais il était trop faible. Cthugha était devenu un parasite et contrôla le dieu. Ce combat eut pour conséquence de briser la défense pourtant formidable de la prison et libéra le nouveau dieu. Dans le monde réel les pauvres suivants d'Innamri furent décimés par les Vampires de feu invoqués mais devenus incontrôlables de par la présence de leur maître. Seul le dément survécut, une fois de plus. Il reçut ses instructions de son maître et à l'aide d'une tribu de Bédouins, il captura des marchands pour les amener à son dieu. Là certains subirent la « justice » de Shamash et furent consumés dans un brasier infernal. Les autres furent conditionnés par le dieu pour le servir et essaimer d'autres cultes. Innamri mourut en l'an 321 de vieillesse, son esprit ravagé et son corps marqué par les brûlures de son dieu.

Au cours des siècles, les cultes de Shamash ont réussi à s'implanter surtout sur la rive sud de la Méditerranée. Il en existe aussi dans l'Empire sassanide et dans les royaumes de l'Indus, où le feu est un élément sacré. Enfin, on trouve des cultes très actifs dans la région de Thessalonique et en Crète à cause de la présence d'un ancien avatar de Cthugha emprisonné dans la région. Les fidèles de Shamash leurrent les nouveaux fidèles en leur promettant d'appliquer une justice divine et expéditive. Certains sorciers rejoignent aussi le culte pour l'attrait du savoir que leur procure Shamash, le dieu des brasiers et de la justice violente.

Organisation du culte

Chaque culte de Shamash est indépendant. Il n'y a pas de grand prêtre qui a la main mise sur tous les fidèles. Chaque culte local est centré sur un grand prêtre qu'on appelle généralement le juge solaire. Il est aidé dans sa mission par des embraseurs, des prêtres de moindre puissance. En plus des fidèles, il existe un petit groupe que l'on appelle les suppôts du feu sacré. Leur mission est de récupérer les coupables, ceux qui ont déplu au dieu de feu. Ce sont souvent des brigands ou des voleurs qui enlèvent dans la nuit une victime, souvent innocente, ou qui a entrepris quelque chose (que ce soit conscient ou non) contre le culte. La victime est amenée dans le temple de Shamash pour y être jugée et subir le châtiment ultime, souvent être brûlée vive.

La magie de Shamash

Shamash n'est que l'ombre de lui-même : le fait que Cthugha l'ait parasité et l'utilise pour ses noirs desseins l'empêche de trouver un mortel qui pourra le délivrer. En conséquence, sa magie est neutralisée et des anciens sortilèges, on ne retrouve aujourd'hui que ceux qui ont un domaine en commun avec l'immonde Grand Ancien. Si les fidèles de Shamash ont du coup moins de sortilèges disponibles que les autres cultes polythéistes, ceux qui leur sont offerts sont puissants et parfois peuvent se confondre avec la magie du Mythe.

Les sortilèges s'acquièrent de façon traditionnelle. Soit c'est un autre prêtre qui l'enseigne, soit lors des cérémonies rituelles, certains vivent une communion avec leur dieu et en ressortent avec la connaissance d'un nouveau sortilège.

Shamash, le dieu solaire du feu et de la justice divine

Principes dominants : les éléments, les valeurs
Principe secondaire : aucun

Voie mineure
- La lumière de Shamash (Aveuglement)
- Le poing de Shamash (Attaque magique)
- L'âme du dieu solaire (Invocation élémentaire)

Voie majeure
- La dernière demeure de Shamash (Embrasement)
- Le courroux de Shamash (Punition)

Voie supérieure
- La volonté de Shamash (Jugement)
- Les fils enflammés du dieu vengeur (invocation de Vampire de feu)

Le culte d'Aphrodite

Fondements du culte

Aphrodite est une déesse grecque (d'origine asiatique) et vénérée aussi par les Romains sous le nom de Vénus. C'est un culte ancien qui a ses racines jusque dans les limbes de la préhistoire. Aphrodite incarne la femme, l'amour et la beauté. Elle est aussi dans une moindre mesure un symbole de fertilité. Son culte était répandu sur tout le pourtour méditerranéen durant l'Antiquité. Aphrodite est une entité des Contrées des Rêves, un amalgame des sentiments éprouvés par les humains depuis qu'ils sont devenus une race pensante. Elle est l'accumulation de leurs désirs, de leurs plaisirs et de leur frustration.

Pendant toute l'Antiquité, la déesse a tiré un plaisir propre à se sentir vénérée. Aphrodite était une divinité capricieuse et égoïste, qui ne recherchait que l'adoration et ne donnait du pouvoir aux mortels que pour les voir se prosterner devant elle. C'était une des divinités qui s'incarnait le plus dans le monde matériel afin d'éprouver les limites et les sensations de la chair. Lorsque les chrétiens l'enfermèrent dans son temple d'Antioche au IV[e] siècle, la déesse ne put supporter l'isolement et l'abandon qu'elle subît à ce moment. Elle devint très vite folle de rage et de déesse de l'amour, elle devint presque naturellement une déité de la haine. Sa frustration de ne plus éprouver les plaisirs de la chair s'est transformée en une volonté de torturer et annihiler les corps mortels.

Lorsque les fidèles de Mardouk la libérèrent en 757, ils lâchèrent une furie sur Terre. La plupart des hommes venus la libérer moururent leur corps fracassé par la simple volonté de la déesse. Elle réussit à se contenir et à préserver deux hommes qui devinrent contraints et forcés ses émissaires. Pendant des décennies, ils parcoururent le pourtour de la Méditerranée pour trouver les déçus, les frustrés, les meurtris dans leur chair et les convertir à son culte. Aphrodite est la déesse de la vengeance, celle qui aide les violés, les bafoués, les frustrés, ceux qui fuient le monde comme les ermites ou les moniales. Elle leur offre les moyens de se défaire des contingences de la chair en se mutilant ou en mutilant ceux qui leur ont brisé la vie, que ce soit des violeurs ou simplement des personnes qui ont refusé de partager leur amour. Bien que peu répandus, on trouve des cultes d'Aphrodite dans les grandes cités (Alexandrie, Antioche, Carthage, Rome) ou dans les régions riches en monastères et ermitages (la Thébaïde en Égypte, le centre de la Grèce et quelques îles de la mer Égée - dont Chypre et Lesbos).


La déesse Aphrodite

Organisation du culte

Les fidèles d'Aphrodite sont parfois d'anciens ermites ou moines/moniales. Dans tous les cas, ils se font passer pour des gens ayant rejeté le monde et installés dans des monastères. Dans le cas des grandes cités, leur culte prend la forme de cénacles secrets qui se rassemblent dans les catacombes ou les égouts, dans tous les lieux qui peuvent avilir leur corps. Passés maîtres dans l'art du mensonge, ils se mélangent parfois au monde en se faisant passer pour des gens très pieux se mortifiant en public (autoflagellation, port du cilice, scarification, ascétisme exacerbé).

À la tête d'un culte se trouve un père ou une mère supérieure que les fidèles appellent le vil géniteur ou vile génitrice. C'est le plus avancé dans la voie d'Aphrodite et bénéficie souvent des visions de leur déesse. En dessous d'eux on trouve deux types de fidèles, les mortifiés et les furies. Les premiers sont des fidèles qui pratiquent le culte de manière personnelle et souvent vivent reclus dans leurs monastères en torturant leur propre chair.

Les seconds sont les victimes des vicissitudes de leur époque, des êtres profondément meurtris dans leur chair et dans leur âme. Leur soif de vengeance n'aura de fin qu'avec la destruction de leur corps qu'ils exècrent. Ce sont les itinérants, les agents actifs et les plus dangereux des fidèles d'Aphrodite. Ils ont tous les visages possibles de la misère humaine : un estropié qui vagabonde ou mendie dans une venelle crasseuse, une prostituée défraîchie mais terriblement aguichante, une fillette sale au regard dur, un homme sans âge au visage ravagé par le feu ou une maladie de peau. Souvent solitaires, ce sont des tueurs sadiques et étrangement méthodiques. Ils ferrent leur proie avec beaucoup de patience et ce n'est qu'au moment où cette dernière est à leur merci qu'ils deviennent des furies, tombant dans une orgie de violence en détruisant la chair honnie de leur victime.

Il existe un dernier groupe, le plus minoritaire, qui se prénomme les frustrateurs. Ils ont la charge du recrutement de nouveaux fidèles parmi les victimes de la chair. Parfois leur zèle va jusqu'à fabriquer ces nouveaux fidèles : ils choisissent une personne et vont œuvrer le temps qu'il faut pour détruire la vie de ces derniers. Ce peut être en facilitant un amour avant de le détruire en provoquant un adultère aux yeux de tous, en tuant un des deux amoureux d'une manière lente et agonisante, en provoquant une union contre nature. Leurs victimes de prédilection sont les jeunes soupirants et ceux à qui tout réussit. Ils prennent un malin plaisir à petit à petit briser la vie et l'image des gens trop parfaits à leur goût, en leur provoquant un accident de cheval, en leur mutilant le visage par une agression de nuit ou en leur transmettant la petite vérole. Ce sont les plus manipulateurs et les plus sournois des suivants de la déesse de l'Amour.

La magie d'Aphrodite

Aphrodite a conservé ses principes antiques. Sa magie est tournée vers la manipulation du sentiment amoureux et la maîtrise de la chair et de ses plaisirs. Mais là où elle œuvrait à faire triompher l'amour et la jouissance, elle cherche maintenant à briser et torturer sentiments et corps.

L'acquisition des sortilèges et l'avancement dans les voies spirituelles se font de la même manière qu'un culte polythéiste classique. Il n'y a que deux changements : le premier c'est que le fidèle développe une haine à chaque fois qu'il acquiert son premier sort dans chaque voie (ainsi à la création, si le fidèle possède des sorts de voie mineure et majeure, il développera deux haines spécifiques). L'objet de sa haine doit toujours tourner autour des sentiments amoureux ou de la chair. Le second changement concerne l'acquisition des Points de Ferveur. En plus des moyens traditionnels pour gagner ces points (voir le chapitre Conviction page 232), un fidèle d'Aphrodite peut se mutiler en l'honneur de sa déesse. Il s'inflige alors une blessure qui lui fait perdre trois Points de Vie mais lui octroie un Point de Ferveur. Il ne peut se mutiler de la sorte qu'une fois par jour.

Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté, Maîtresse des furies et de la chair meurtrie

Principes dominants : les valeurs, la protection
Principe secondaire : la guerre

Voie mineure
- Le supplice de l'eunuque
- La flèche d'Éros
- La maîtrise de la chair
- Le repos du fidèle (sanctuaire mineur)

Voie majeure
- La toute puissance divine (Augmentation de compétence)
- Éros interdit
- Le baiser de la castratrice

Voie supérieure
- Le baiser d'Aphrodite
- La souffrance d'Aphrodite

Le Grimoire réservé aux cultes maléfiques

Nom : Attaque magique
(voir le grimoire de magie page 262)

Accès : voie de Mardouk, voie de Shamash

Nom : Augmentation de compétence
(voir le grimoire de magie page 262)

Nom : Annihilation de FOI
Accès : voie d'Ahriman
COV : 75
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (minute)
Description : le fidèle fait baisser temporairement la FOI des personnes en face de lui. Il peut viser FOI personnes en même temps. Ces derniers perdent 10 points de FOI pendant le temps où il psalmodie. La COV est divisée par 2 pendant cette période. Cela peut les empêcher de lancer leurs propres sortilèges. Au bout d'une journée, les victimes doivent effectuer un test en Piété. En cas d'échec, elles perdent 1 point de FOI de manière permanente et 2D6 points de COV. Inutile de préciser que pour une personne très pieuse, cette période est celle du doute, de la détresse et du désespoir.

Nom : Le Baiser d'Aphrodite

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 75
Coût : 8 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (une vingtaine de minutes)
Description : le fidèle doit consacrer son corps à sa déesse en se scarifiant une partie de son corps (perdant ainsi 3 Points de Vie). Canalisant ainsi une partie de l'attention de la déesse, il a la possibilité s'il embrasse les parties génitales d'une victime de leur lancer une terrible malédiction. Les organes sexuels de la victime se mettent à bouillonner et provoquent d'atroces souffrances à la personne touchée. Elle perd 1D6 Points de Vie (plus l'impact magique) et subit un malus de 15% à toutes ses actions physiques pendant une journée. Elle perd de manière définitive ses organes génitaux au bout de trois jours, ces derniers s'atrophiant de manière irrémédiable. Le fidèle a 24 heures pour effectuer son baiser.

Nom : Le baiser de la castratrice

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 65
Coût : 4 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : E (minute)
Description : Après avoir récité une courte ode à sa déesse (en grec ancien, ode qui doit être apprise par cœur à l'acquisition du sortilège), le fidèle doit embrasser sa victime.

Ce peut être un baiser langoureux, une bise sur la joue ou un murmure dans le creux de l'oreille. La victime doit effectuer un test de résistance POU contre POU. En cas d'échec, elle perd toute libido pendant un cycle lunaire. Cette perte d'appétit sexuel s'accompagne d'une impuissance ou d'une frigidité douloureuse. Si on incite la personne ou si on devient trop insistant, la victime commence à développer un dégoût pour les plaisirs de la chair, voire pour son propre corps. C'est souvent à ce moment qu'un frustrateur viendra réconforter la victime et lui proposer un passage par un monastère d'Aphrodite pour surmonter cette épreuve physique et morale.

Nom : Blessure infectée

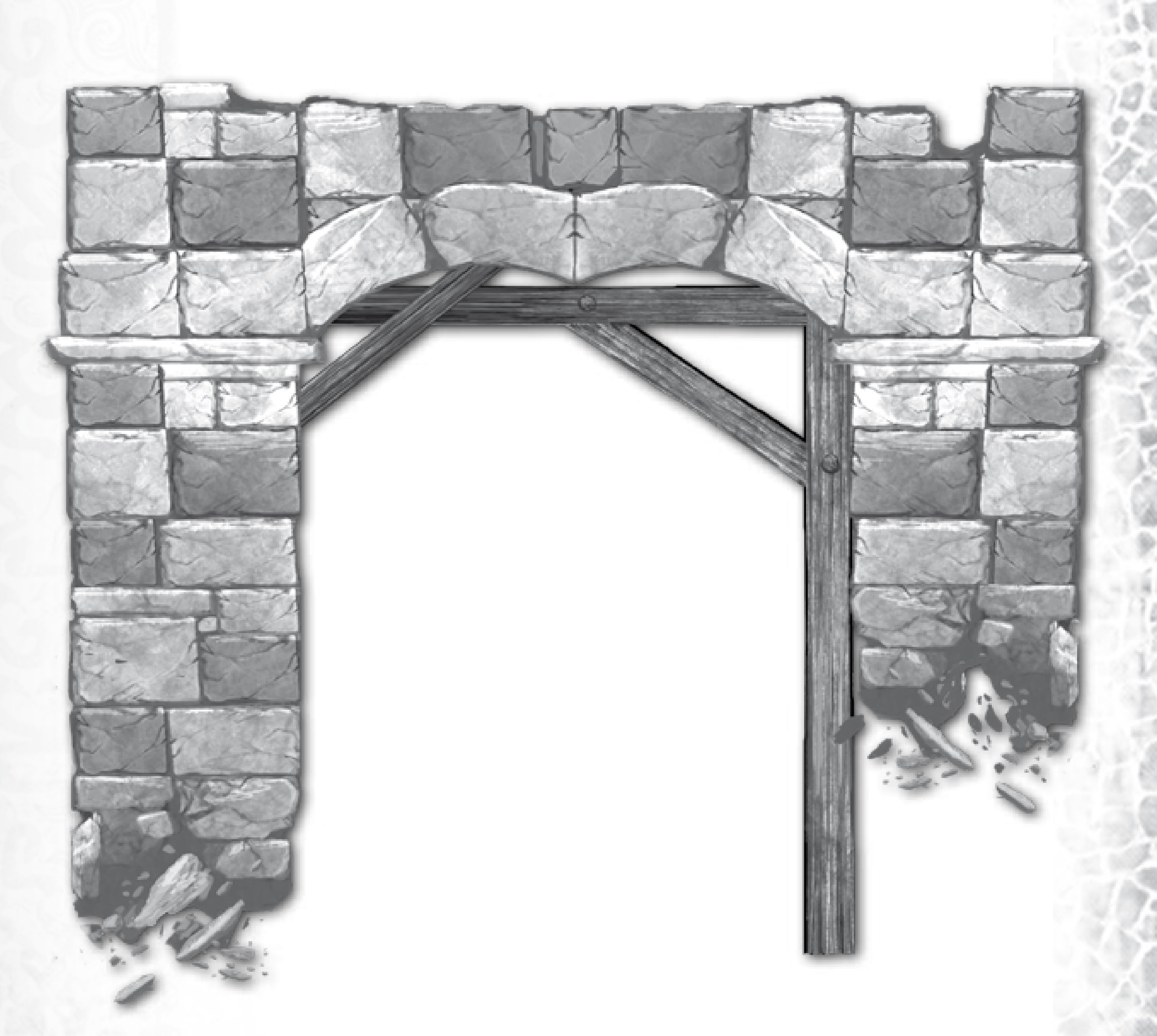
Accès : voie d'Ahriman
COV : 65
Coût : 3 Points de Magie
Latence : R (heure)
Description : le fidèle provoque une infection de toutes les blessures de la victime. Cette dernière voit son rythme de guérison devenir nul pendant « FOI du fidèle » jours. De plus il ne peut plus regagner de Points de Vie pendant cette durée, sauf par des moyens magiques. Le fidèle n'a pas besoin d'avoir la victime sous ses yeux lorsqu'elle effectue le rituel, il lui suffit d'avoir une partie de son corps (main, langue, peau, cheveux, ongles, dents...). Néanmoins dans ce cas, le fidèle subit un malus de -5% s'il s'agit d'un membre de la victime ou -10% s'il s'agit d'un autre élément corporel (comme un cheveu, un ongle, un morceau de peau...).

Nom : Discrétion supérieure

Accès : voie d'Ahriman
COV : 70
Coût : 2 Points de Magie
Latence : P (cinq minutes)
Description : Le fidèle voit son apparence altérée et se recouvrir d'ombres d'un noir profond. Si cette prière ne sert pas à grand-chose en pleine lumière, sauf à éviter le contact de cette lumière, elle est très utile s'il y a au moins de la pénombre. Le fidèle peut se cacher avec une grande aisance dans ces dernières. Tous ses tests basés sur la Discrétion ont un bonus de 20% et tous les tests pour le détecter subissent un malus de 20% (y compris les tests basés sur l'ouïe car l'obscurité étouffe en partie les sons émis par le fidèle). Cet effet dure une scène.

Nom : Drain de POU

Accès : voie d'Ahriman
COV : 80
Coût : 6 Points de Magie et 2 Points de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : le fidèle invoque sa divinité et draine les points de POU d'une personne désignée. Cette dernière peut tenter de résister en réussissant un test de caractéristiques FOI contre FOI. En cas d'échec, elle perd 1D6+1 points de POU de manière permanente. Ses valeurs dérivées sont modifiées en conséquence. Elle perd aussi 1D10 point de COV et 1D10 points de SAN. Le fidèle gagne de manière permanente les



points de POU perdus par la victime. Ses valeurs modifiées sont elles aussi recalculées. Si jamais la victime s'éloigne de la vue du fidèle pendant l'incantation, cette dernière échoue automatiquement. Il est donc plus aisé de pratiquer ce rituel avec une victime entravée.

Nom : Embrasement

(voir le grimoire de magie page 262)

Accès : voie de Shamash

Nom : Éros interdit

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 70
Coût : 6 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (une dizaine de minutes)
Description : le fidèle doit posséder un cheveu ou un morceau du corps de la victime. Il lie cette composante avec le cheveu d'une autre personne (ou un poil d'un animal). Si le test dans la voie est réussi, les victimes (sauf l'animal qui rate automatiquement) doivent effectuer un jet de résistance POU contre CHA de l'autre victime. En cas d'échec, elles deviennent amoureuses folles l'une de l'autre. Ce sortilège dure jusqu'à ce que l'un des deux meure, ou qu'il se soit passé une année sans qu'elles ne puissent se voir. Si une seule des deux victimes rate son test de résistance, cet amour est à sens unique. Le dénouement risque d'en être que plus tragique. Les fidèles d'Aphrodite utilisent souvent ce sortilège pour piéger leurs ennemis en provoquant soit des adultères aux conséquences dramatiques (la femme d'un notable avec leur pire ennemi) soit des amours condamnés par toutes les sociétés de l'époque (homosexuelle, incestueuse, zoophile...).

Nom : La flèche d'Éros

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 65
Coût : 3 Points de Magie
Latence : P (minutes)
Description : Le fidèle doit avoir sa victime sous son regard pendant au moins cinq minutes. Tout en psalmodiant une prière à sa déesse (chose qui n'est pas aisée en pleine rue à moins d'être dans une foule bruyante), il tente de rendre sa victime attirée par lui. La victime doit réussir un test de résistance de POU contre la FOI du fidèle. Elle dispose d'un bonus de 10% si elle est du même sexe que le lanceur ou si elle est déjà mariée et que sa COV est supérieure à 50 (non cumulatif). En cas d'échec, la victime se sent attiré par l'autre personne, octroyant un bonus de +20% à tous les tests de compétence sociale du fidèle envers sa victime. En termes de jeu, sans tomber amoureuse, la victime aura des sentiments charitables et éprouvera curieusement le besoin d'être en compagnie du fidèle. Les frustrateurs et les furies utilisent souvent ce sortilège, les uns pour entamer leur « conversion », les autres pour s'approcher d'une future victime de leur folie meurtrière. La déesse apprécie particulièrement ce sortilège et s'assure que même ses fidèles les plus repoussants puissent bénéficier des effets de ce sortilège.

Nom : Invocation élémentaire

(voir le grimoire de magie page 262)

Accès : voie de Shamash

Nom : Invocation de Vampire de feu

Accès : voie de Shamash
COV : 80
Coût : 5 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (quelques minutes)



Description : Ce sortilège est le même qu'Invoquer/contrôler un Vampire de feu (livre de base de L'*Appel de Cthulhu* page 277). Les mêmes restrictions s'imposent (il faut que Fomalhaut soit haut dans le ciel, soit de septembre à novembre). On considère que le Vampire invoqué est déjà sous le contrôle du fidèle, mais il ne peut obéir qu'à un ordre donné. Cet ordre doit être précis et relativement simple sans impliquer une durée indéterminée. Le Vampire reste matérialisé tant que l'ordre n'a pas été résolu.

Nom : Jugement

(voir le grimoire de magie page 262)

Accès : voie de Shamash

Nom : Maîtrise de la chair

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 65
Coût : 2 Points de Magie
Latence : P (quelques minutes)
Description : Ce sortilège tout simple permet aux fidèles d'Aphrodite de surmonter temporairement leurs tares physiques, qu'elles soient liées à des malformations, à des blessures mal guéries, à des handicaps physiques importants ou à leurs propres mutilations. L'effet dure une scène et leur permet de se mouvoir à la vitesse d'une personne normale et de ne subir aucun malus à leurs actions physiques. Un estropié peut marcher normalement voire courir à une petite vitesse, un cul-de-jatte sans avoir de nouvelles jambes, se déplace aussi vite qu'un homme normal et sans se fatiguer. Pour un observateur extérieur, la scène est forcément étrange : une femme à qui il manque une jambe marche comme si elle en avait deux sans être déséquilibrée, un cul-de-jatte peut ouvrir une porte en sautant jusqu'à atteindre la poignée... Cette faculté n'améliore pas les compétences de combat mais permet de se battre de manière « normale » même affligé d'un handicap.

Nom : Nécromancie

Accès : voie d'Ahriman
COV : 70
Coût : 5 Points de Magie
Latence : R (heure)

Description : le fidèle peut invoquer l'âme d'un défunt du moment qu'il possède son nom et un objet (même en très mauvais état) qui lui a appartenu. Ce dernier doit lui obéir et répondre trois questions sans pouvoir lui mentir, et du mieux possible. Il est possible de poser plus de questions au prix d'un Point de Ferveur par question supplémentaire.

Nom : Punition

Accès : voie de Shamash
COV : 75
Coût : 5 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : P (quelques minutes)
Description : le fidèle invoque l'esprit de justice de son dieu pour punir ceux qui s'en prendrait à son culte. La cible doit être à portée de voix pour entendre les imprécations du fidèle. Il faut en moyenne deux à trois minutes pour prononcer les formules rituelles de malédiction. À la fin, la victime doit effectuer un jet de résistance POU contre POU. En cas d'échec, elle est maudite par Shamash. À chaque fois qu'elle infligera des dégâts à un fidèle de Shamash (un croyant de Shamash qui a au moins 50 en COV), elle perdra autant de Points de Vie qu'elle en a infligé. Il va sans dire que si elle exécute un fidèle, elle mourra elle aussi. Ce pouvoir est sans effet si la victime confie la tâche à une tierce personne. Ce sortilège explique pourquoi à chaque fois que les chrétiens ont purgé un culte de Shamash, leurs pertes furent toujours terribles.

Nom : Sanctuaire mineur
(voir le grimoire de magie page 262)

Nom : Siphon de caractéristiques

Accès : voie d'Ahriman
COV : 75
Coût : 8 Points de Magie et 1 Point de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Le fidèle cible une personne et lance une terrible malédiction. Chaque minute passée (une fois l'incantation terminée), la victime perd 1 point dans une caractéristique (au hasard ou au choix du Gardien). Ce maléfice dure « FOI du fidèle » minutes. Ces pertes sont définitives et modifient les caractéristiques et toutes les valeurs dérivées. Un investigateur peut tenter de résister à ce maléfice en réussissant un test de Piété (divisé par 2 en cas de réussite critique lors du lancement du sortilège). La victime doit rester sous le regard constant du ritualiste, aussi ce sortilège n'est-il réalisable qu'avec une victime entravée, car elle est rarement consentante.



Nom : La Souffrance d'Aphrodite

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 80
Coût : 10 Points de Magie et 3 Points de Ferveur
Latence : R (heure)
Description : Le fidèle peut transformer une victime (pratiquement jamais consentante) en un monstre de chair torturée. Au terme d'un rituel où la victime est mutilée de manière sadique en causant des blessures atroces, le fidèle insuffle une partie de l'essence de sa déesse dans ce corps brisé. La victime perd progressivement tous ses Points de Vie (au rythme d'un par minute) puis lorsqu'elle est aux portes de la mort, elle se fait posséder par la déesse. Elle a droit à un test de résistance de POU ou FOI (la plus forte valeur des deux) contre la FOI du lanceur. En cas de réussite, elle peut mourir et se libérer de cette immonde torture. En cas d'échec, elle ne meurt pas mais fusionne pendant quelques secondes avec Aphrodite, endurant la folie et la souffrance que la déesse s'est infligée pendant son emprisonnement. Elle renaît, monstre de chair meurtrie et boursouflée, abomination de viande aux membres violacés et sanguinolents. L'être créé est fou car la victime garde conscience de ce qu'elle était et de ce qu'elle est devenue. De plus la douleur est proprement insoutenable, mais ce corps refuse de mourir de lui-même. Le nouveau monstre ressemble à un cadavre frais mais atrocement mutilé et à la chair anormalement développée. Elle possède toutes les caractéristiques physiques de la victime et ne peut utiliser que ses compétences physiques. Son CHA tombe à 0 et toute personne qui la croise (à l'exception des fidèles d'Aphrodite) doivent effectuer un test de SAN (0/2 points). Le monstre ne survit pas à la semaine qui suit à cause de la fatigue ou de son impossibilité à se sustenter. Mais en plus d'être la punition la plus appréciée de la déesse de l'Amour, c'est un formidable moyen de créer la panique et l'horreur parmi les hommes qu'elle déteste.

Nom : Le supplice de l'eunuque

Accès : voie d'Aphrodite
COV : 65
Coût : 2 Points de Magie
Latence : P (des dizaines de minutes)
Description : le fidèle maudit une victime. Il doit l'avoir en visuel pendant tout le temps de l'incantation. Le fidèle doit ensuite pouvoir toucher la cible de son sortilège (elle dispose d'une heure pour le faire). Cette dernière a droit à un test de résistance POU contre POU. En cas d'échec, elle contracte une maladie bénigne mais honteuse au niveau de ses parties génitales. C'est une maladie très contagieuse et qui provoque des brûlures et des furoncles. Avec une hygiène correcte, la maladie disparaît au bout d'une semaine. Dans le cas contraire elle peut s'infecter et s'aggraver. Elle provoque des douleurs qui infligent un malus de 5% aux actions physiques. C'est surtout les conséquences sociales qui sont exploitées par les fidèles d'Aphrodite : rien de tel pour briser une idylle ou un mariage.

Nom : Terreur

Accès : voie d'Ahriman
COV : 65
Coût : 3 Points de Magie
Latence : P (quelques minutes)
Description : le fidèle cible une personne et génère un sentiment de terreur absolue. La victime si elle rate un jet de résistance (POU contre FOI du fidèle) réagit comme lorsqu'elle a raté un test de SAN face à un phénomène causant la peur (Référez vous au livre de base de *L'Appel de Cthulhu* page 153).

Mettre en scène Byzance Impériale

Il parut alors une comète qui, au commencement, semblait égaler la grandeur d'un homme et, depuis, l'a surpassé. La tête tendait vers l'Orient et la queue vers l'Occident. Elle était dans le signe du Sagittaire, et suivait le Soleil qui était dans celui du Capricorne. Quelques-uns prétendaient qu'elle était de la nature de celles qu'on appelle Xiphias, parce qu'elle finissait en pointe. Les autres soutenaient qu'elle était chevelue. Elle parut plus de quarante jours. Les Savants furent fort partagés sur les présages qu'ils en tirèrent. Pour moi je laisse à chacun la liberté d'en juger comme il lui plaira, et je me contente de raconter ce qui arriva depuis.

Procope de Césarée,
Histoire de la guerre contre les Perses, VIe siècle

Byzance est un univers alternatif au nôtre, avec de nombreux mystères et dangers. Les investigateurs peuvent y vivre toutes sortes d'aventures dans les différents royaumes et empires qui composent le monde connu. Le Gardien peut axer ses scénarios sur l'action, l'aventure, l'enquête, les intrigues ou l'horreur, voire le tout à la fois.

Le monde connu est dominé par quatre grands empires (les empires abbasside, byzantin, carolingien et sassanide) qui s'opposent et s'allient dans une guerre perpétuelle, qu'elle soit larvée ou ouverte. L'empereur Basile vient juste d'usurper le trône à Constantinople. Louis II le Jeune est au pouvoir en Carolingie. Al-Mu'tamid, calife du royaume abbasside, doit assumer son alliance avec l'Empire byzantin. Enfin, le roi des rois, Kavadh III, dans son palais de la Nouvelle Ctésiphon, subit encore aujourd'hui les conséquences de la perte de la moitié de l'empire par ses ancêtres.

Les États plus petits sont obligés de s'affilier à l'un ou à l'autre et font rarement cavalier seul. De nombreuses grandes villes composent ce monde, quoique la population soit désormais plus importante dans les campagnes. Aix-la-Chapelle, Carthage, Alexandrie, la Nouvelle Ctésiphon ou Constantinople sont autant de cités où l'aventure peut survenir.

Mais même au sein de ces grands empires et royaumes, l'unité ne règne pas. Des différents religieux, politiques et économiques ont créé plusieurs factions qui s'affrontent pour le pouvoir. Un suzerain pourra être tour à tour soit l'instrument d'une de ces factions, soit celui qui la manipule.

Les forces politiques ne sont pas les seules qui s'affrontent. Nous sommes au IXe siècle après Jésus Christ et un jeune islam cherche à se faire sa place dans le monde, la chrétienté cherche à conserver celle qu'elle a acquise, les religions de l'Orient se débattent pour ne point disparaître. Des méandres de l'histoire (et certains diraient de l'Enfer) des cultes aussi nouveaux qu'anciens réapparaissent.

La petite ville d'Athènes a vu ses rues pavées de sang lorsque des combats entre deux groupes eurent lieu au cri de « Poséidon ! » ou « Athéna ! ». En Égypte, un culte du même acabit a même réussi à conquérir un royaume. Et ne parlons même pas de ce qui ce passe chez ces barbares de Carolingiens, l'évocation de mégalithes tâchés de sang suffit.

Dans ces conditions, découvrir complots et intrigues n'est pas surprenant. Ne pas en découvrir par contre pourra inquiéter le plus sagace des investigateurs. Alors, quand tout ce qui est possible a été exclu, il ne reste que l'impossible pour expliquer les faits que découvre l'enquêteur. Il pourra voir dès à présent que derrière les ombres d'un pouvoir non contesté se cachent des créatures dont aucune religion ne parle ou n'ose parler. Il comprendra peut-être avec horreur que cet autel dédié à Zeus ne l'est pas vraiment, mais une autre entité plus terrible qu'un simple dieu païen hante les lieux et les esprits des fidèles du dieu des rois et du tonnerre. Nyarlathotep est un nom susurré dans la nuit avec horreur.

Les styles de jeu

Le jeu comprend donc un mélange d'éléments historiques, de mystique ou de surnaturel, d'intrigues et d'enquête, ainsi que bien entendu le Mythe de Cthulhu. Mais, aucun d'entre eux n'est obligatoire, et le Gardien a toute latitude pour ne pas incorporer l'un d'entre eux.

Sans le Mythe

Il peut ignorer le Mythe de Cthulhu. Dans ce cas, tous les plans de Nyarlathotep, Yog-Sothoth ou Nodens tels que développés dans le chapitre des Secrets sont à ignorer. Les anciens dieux (tels que Athéna, Poséidon ou Tinnit) ne sont pas des entités des Contrées des Rêves ou des Grands Anciens, mais de véritables dieux ou de simples inventions. La magie du Mythe peut toujours être d'actualité et être l'apanage de sorciers maléfiques. La magie des traditions spirituelles peut toujours être disponible, étant donnée par un dieu à son fidèle ou étant une émanation de la très grande force des croyances de celui-ci.

Sans le mystique et le surnaturel

Le mystique et le surnaturel peuvent aussi être gommés. Dans ce cas, seules les religions existent : les prêtres n'ont plus la possibilité de lancer de sortilèges. L'homme est seul face à l'adversité et possiblement face au Mythe si le Gardien l'inclut. Globalement, les religions et les croyances ont moins d'importance. Si le Gardien inclut le Mythe, on peut considérer que les plans de Nyarlathotep, Yog-Sothoth ou de Nodens sont inchangés, mais qu'ils utilisent des biais différents. Dans ce type de jeu, la Conviction n'est pas absolument primordiale et peut être retirée.

Jouer un contexte historique

Le Gardien peut décider de jouer dans un contexte historique pur (conservant toutefois l'uchronie créée), en ignorant tous les éléments fantastiques (introduits par le Mythe de Chtulhu, les traditions spirituelles ou autres), ne se concentrant que sur l'aspect intrigues politiques ou religieuses et les enquêtes dans un cadre réaliste. Les règles sur la Conviction peuvent être toujours d'actualité, mais risquent de perdre de l'intérêt.

Jouer dans un contexte réel (le IXe siècle tel qu'il a existé) est possible avec l'aide de ce manuel, mais nécessitera beaucoup d'ajustements (du fait de l'uchronie) ou de jouer, dans une région de l'Empire byzantin, un scénario qui ne prenne pas en compte la géopolitique. Par exemple, une affaire de meurtre à Constantinople.

Comment jouer ?

Il n'est pas nécessaire et opportun que les investigateurs découvrent tous les secrets du jeu d'emblée, ils risqueraient d'être vaincus et de subir peut-être un destin encore pire que la mort. Cette découverte peut d'être progressive, où les investigateurs sont impliqués dans les coulisses du monde connu, aux prises avec des secrets anciens qui ont forgé l'histoire. Certains secrets, concernant par exemple le Mythe de Cthulhu, au souhait du Gardien, peuvent même rester inaccessibles sans que le jeu en soit affecté.

Le Gardien peut parfaitement décider de démarrer ses scénarios en considérant que l'univers est historique uniquement. Se faisant, il interdit tout accès aux traditions spirituelles, considérant que les investigateurs ne sont pas encore assez informés de l'exacte nature du Monde dans laquelle ils vivent.

Après quelques scénarios, le Gardien peut estimer qu'ils sont prêts à franchir un nouveau stade, par exemple s'ils ont appris l'existence de cultes d'anciens dieux (ou d'abominations) et/ou s'ils ont l'oreille d'un puissant noble de l'Empire dont ils sont originaires. Progressivement, le Gardien peut introduire insidieusement le Mythe et/ou des éléments mystiques dans ses parties.

Inversement, le Gardien peut souhaiter impliquer d'emblée le Mythe dans ses parties (à l'image de ce qui est proposé dans les autres cadres de jeu, années 20 et *Delta Green*). Un Gardien imaginatif pourra utiliser à profit le bestiaire, les sectes du Mythe de Cthulhu pour instaurer une ambiance d'horreur autour de sa table, en confrontant ses joueurs et leurs personnages à l'indicible, à la peur et à l'inconnu.

Par exemple, il peut imaginer ce que vont accomplir les Varègues ou les Vikings dans un proche avenir, en relation avec les grandes puissances que sont l'Empire carolingien ou l'Empire byzantin. Les Varègues sont déjà aux portes de Constantinople, les Rus ont déjà conduit un siège de Constantinople il y a à peine une décennie. Il peut aussi décider de l'attitude des Bulgares, car parmi eux il peut encore exister des fidèles de l'ancienne religion, et/ou des gens qui se réclament de l'ancien potentat local, mort depuis plus de cinquante ans, le sinistre Kroumn.

De Carthage à la Lybie byzantine



De Carthage à la Libye byzantine

La Carthagie

Carthago delanda est !

C'est ce que disait Caton l'Ancien à chaque fois qu'il commençait ou terminait un discours devant le Sénat à Rome, et ce quel que soit le sujet.

Et elle a été effectivement détruite, à l'issue de la troisième Guerre Punique.

Reconstruite par Auguste sur les ruines de l'ancienne, elle a été notre jusqu'à nos jours, si l'on excepte la domination vandale au Ve siècle. Nous avons pourtant failli la perdre lors des invasions musulmanes, les Berbères ayant été tentés un temps de se convertir à la foi musulmane. Cela n'a pas été le cas, heureusement, et aujourd'hui, la Carthagie est toujours l'un des trois greniers à blé de l'Empire.

Il y a une erreur que tout le monde fait, et que je tiens à corriger. Le Protectorat de Carthage n'est pas le terme approprié, car il y a une confusion insidieuse qui s'opère entre la ville et la région. Car il pourrait être pensé que Carthage est sous protectorat romain, ce qui est faux. Il serait plus avisé de parler de « Carthagie », le pays carthaginois.

La Carthagie fait partie juridiquement de notre Empire. Les régions au sud font partie de l'Empire des descendants de la Reine Kahena, celle qui s'est opposée avec détermination aux musulmans, qu'ils soient d'obédience omeyyade ou toulounide. Il faut préciser que l'Empire de la Reine Kahena – soit Ifriqiya - n'est pas le seul royaume berbère, et que les autres royaumes ne nous sont pas forcément bienveillants, même s'il y en a qui le sont.

Ifriqiya est considéré en théorie Protectorat de l'Empire. En ce sens, il peut être courant de rencontrer les armées romaines sur ce territoire, car les accords de paix nous y obligent. Et c'est important pour nous de le faire, pour assurer la sécurité de nos territoires côtiers, qui sinon seraient la cible de nombreux raids.

Julien Martinakos, IXe siècle

Histoire

C'est à partir du XIe siècle avant J.-C que les Phéniciens commencèrent à établir une série de comptoirs phéniciens sur la côte de la Carthagie comme dans bien d'autres régions méditerranéennes. Le premier fut Utique (1101 avant J.-C). D'autres fondations de cités suivirent, comme Carthage en 814 avant J.-C (selon la légende, Didon - aussi appelée Elissa -, sœur du roi de Tyr, aurait fui la cité phénicienne). Carthage prit rapidement son indépendance.

Ouverte sur la mer, la ville devint une puissance dominante en Méditerranée occidentale au IVe siècle avant J.-C, avec l'établissement sur la côte de nombreux comptoirs carthaginois. La mutation vers un empire plus terrestre se heurta aux Grecs de Sicile et à Rome, la puissance montante de la Méditerranée.

Les relations avec Rome furent d'abord cordiales, teintées de respect mutuel, puis se tendirent avec l'essor des deux cités, rendant nécessaire la signature de traités. Les trois guerres puniques virent s'affronter Rome et Carthage, et au final cette dernière fut détruite en 146 avant J.-C après un siège de trois ans. L'ancien territoire fut déclaré « sacer », c'est-à-dire maudit. La fin des guerres puniques marqua l'établissement de la province romaine d'Afrique, dont Utique (la principale rivale de Carthage) devint la première capitale.

Pourtant, l'histoire de Carthage ne s'arrêta pas là. Une première tentative de reconstruction eut lieu en 122 avant J.-C, sous l'impulsion des Gracques. Colonia Junonia Carthago fut un échec, mais l'installation laissa des traces dans la campagne carthaginoise qui fut occupée. C'est finalement Auguste qui refonda la cité en 29 avant J.-C, en la nommant Colonia Julia Carthago. La nouvelle cité devint en 14 après J.-C la capitale administrative de la province d'Afrique du Nord.

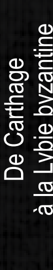
De Carthage à la Libye byzantine

La Carthagie, la Libye sont avec l'Égypte les greniers à blé de l'Empire. Plus encore que la possession du sud de l'Italie et de la Sicile, le contrôle de ces trois régions est importante pour la stabilité de l'Empire. C'est pourquoi les empereurs successifs y ont toujours dirigé les légions les plus expérimentées, car si la perspective d'avancement et d'enrichissement est grande pour ces hommes, les dangers le sont aussi.

Carthage (et la Carthagie) est l'héritière de l'ancien monde punique. Carthage ressemble beaucoup à l'ancienne Rome, et a été d'ailleurs développée sur son modèle. Il y a quelques décennies, sous le règne de l'empereur Théophile, l'exarque de Carthage Gennadios III avait monté le projet un peu fou d'attaquer Rome, pour à la fois réintégrer Rome dans l'Empire (et placer le pape sous la domination directe de l'empereur) et pour tirer vengeance des trois guerres puniques, dont deux ont été déclenchées par Rome. Il y a renoncé, par faute de crédits, et aussi parce que n'est pas Justinien ou Bélisaire qui veut !

D'autant plus que les problèmes à surmonter en Carthagie sont grands. Il faut maintenir les Berbères à distance, eux qui sont prompts à se rebeller au moindre affront. Il y a le royaume des héritiers de la reine Kahena, qui sont jaloux de leur indépendance et de leurs prérogatives, mais qui tiennent aux avantages (le commerce avec d'autres peuples, principalement) que leur procure la présence de l'armée byzantine sur les zones côtières.

La Libye est une province particulièrement importante : grenier à blé mais aussi et surtout plateforme du commerce terrestre et maritime. Les villes de Proconsulaire et de Cyrénaïque, telles Leptis Magna et Cyrène sont particulièrement populeuses, riches et célèbres, ce qui n'a de cesse d'attirer les convoitises, de la part des nomades, mais aussi et surtout des Toulounides établis au Caire et qui voient une sérieuse opportunité d'accès à la mer.



La région retrouva alors sa prospérité d'autrefois, avec des exportations de blé et d'huile d'olive vers Rome. De nombreuses autres cités furent construites, telles que Bulla Regia, Dougga, Sufetula, Thuburbo Majus et Thysdrus. À la fin du IIe siècle, la religion chrétienne s'implanta plus rapidement qu'en Europe, ce qui occasionna des conflits violents avec les païens. Il y eut dès lors de nombreux martyrs chrétiens, qui furent torturés, relégués sur des îles, décapités, livrés aux bêtes féroces, brûlés voire crucifiés.

À l'apogée du IIe et du début du IIIe siècle d'importantes crises se succédèrent : les répressions des révoltes de Gordien et les affrontements entre usurpateurs au début du IVe siècle. Avec l'établissement de la Tétrarchie, la région redevint prospère, après les destructions du siècle précédent. Il y eut la construction de riches basiliques, de somptueux monuments et de nombreuses habitations privées. La religion chrétienne devint la religion officielle de l'empire. D'anciens temples païens furent convertis en églises.

La domination romaine sur l'Afrique se termina en 439 avec la conquête par les troupes vandales du roi Genséric. Les Vandales étant de confession arienne, cela occasionna de nombreuses persécutions des chrétiens ne voulant pas se soumettre à l'arianisme et la confiscation des biens des grands propriétaires. Cependant la culture romaine demeura préservée, le christianisme prospérant tant qu'il ne s'opposait pas frontalement au pouvoir en place. La domination vandale ne dura qu'un seul siècle, la région étant reconquise par le général byzantin Bélisaire en 533.

Sous le règne de l'empereur Maurice, Carthage devint un exarchat à l'image de Ravenne en Italie. Rempart de l'Occident, Carthage remplit parfaitement son rôle puisqu'elle résista à un assaut des musulmans omeyyades en 670, en 683 et à nouveau en 698. Lors de cette dernière attaque, la ville faillit tomber sous les coups du général Hassan Ibn Numan, commandant une armée de 40 000 hommes. Carthage fut libérée après un siège de six mois, grâce à l'arrivée d'une flotte puissante venue d'Alexandrie, et au concours volontaire des armées de la reine Kahena (du royaume d'Ifriqiya), qui défirent la puissance de l'armée omeyyade. Cette contre-offensive, qui avait été préparée minutieusement à Alexandrie, sécurisa définitivement la province.

Sans l'intervention des armées alexandrines, la région serait devenue musulmane. Lors des festivités de la victoire à Carthage, la reine Kahena signa avec l'empire une alliance étroite, et accepta de fait l'existence d'un protectorat byzantin sur son royaume. Dans les faits, le Ifriqiya resta indépendant, la domination byzantine ne s'exerçant totalement que sur les régions côtières.

Géographie

La géographie de la Carthagie, recouvrant les anciennes provinces romaines de Byzacène et de Zeugitane, présente un relief contrasté, entre une partie septentrionale et occidentale montagneuse, une partie orientale plane et une partie méridionale désertique. La dorsale de Byzacène est dans la prolongation du massif montagneux de l'Atlas (le point culminant est le Mont Chambas, 1 544 mètres). Elle est coupée par la plaine du Bagradas, le seul cours d'eau qui soit alimenté de façon continue. La partie méridionale, principalement désertique, est divisée entre une succession de chotts (de vastes cuvettes couvertes de croûtes de sel), des plateaux rocheux et des dunes de sable.

Le climat varie considérablement du nord au sud. La grande différence entre le nord et le reste du pays est due à la dorsale de Byzacène qui sépare les zones soumises au climat méditerranéen de celles soumises au climat aride engendré par le Sahara. Le climat de la Carthagie est influencé par différents vents : la côte nord est exposée aux vents marins, ce qui provoque un adoucissement des températures, le sud du pays est exposé aux vents chauds et secs tels le sirocco. Le pays bénéficie d'un ensoleillement important.

Le sol est recouvert au sud d'une végétation peu abondante, qui a su s'adapter aux conditions climatiques de la sécheresse africaine par le développement d'abondantes racines (par exemple le Drinn, une plante saharienne filiforme). Le Nord reprend la végétation méditerranéenne typique, faite d'oliviers, de chênes-lièges et de pins.

Outre Carthage qui est la capitale de la Carthagie, les villes les plus importantes sont Hadrumète et Hippone sur la côte. Des cités de taille plus modeste, comme Madaure, Sufetula, Thagaste, Thaenae et Thélepte sont fortifiées pour se parer des attaques des Berbères de l'Aurès et de Maurétanie.

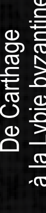
Les Berbères ont toujours été un peuple divisé, ce qui a favorisé en tout temps les Byzantins. Le royaume d'Ifriqaya, traditionnellement allié de l'Empire byzantin, est constitué par une confédération de tribus dont certaines sont pourtant des ennemis de l'empire (les alliances de tribus fluctuent avec le temps). Ils sont établis pour la plupart dans les montagnes de l'Aurès. Ils sont en rivalité avec la Confédération d'Antalas, établis aux alentours des chotts et jusqu'aux environs de Capsa et de Thélepte, avec les tribus indépendantes de Numidie et de Maurétanie, et avec en Tripolitaine le royaume des Lévathes, des guerriers redoutables qui ont signé des traités d'alliance avec les Toulounides.



Le guide de Carthage

Carthage, qu'on appelle maintenant à juste titre Justinienne, a été le premier sujet de ses soins. Il en a réparé les murailles qui tombaient en ruine, et a fait faire un fossé au dehors où il n'y en avait jamais eu. Il y a fait bâtir une église dans le palais, en l'honneur de la Mère de Dieu et une autre en un autre endroit, en l'honneur d'une sainte du pays, nommée sainte Prime. De plus il a fait bâtir deux galeries aux deux côtés de la place qui regarde la mer, avec un Bain magnifique, qu'il a nommé le Bain de Théodora. Il a encore fait bâtir un monastère proche du port nommé Mandrace, et il l'a si bien fortifié, qu'il en a fait comme une citadelle imprenable.

Procope de Césarée, *Des édifices,* VIe siècle



Environs de Carthage

Avec une population de 300 000 habitants, Carthage est devenue la cité la plus importante de l'Afrique Noire, et se veut être « la » principale rivale d'Alexandrie, tant au niveau politique que religieux. Ses bâtisseurs l'ont voulu à l'image de Rome, et elle est devenue rapidement florissante. La ville est construite sur une presque île bordée de la mer du côté d'Utique et par un lac de l'autre. Le plan cadastral initial voulu par Auguste (avec les rues se croisant à angle droit) s'inspire en grande partie de la ville punique.

Contrairement aux autres provinces de l'empire, la Carthagie n'est pas un thème mais un exarchat. L'exarque dispose des mêmes pouvoirs qu'un strategos - il concentre des pouvoirs civils et militaires - mais il est en plus un véritable vice-roi.

Les faubourgs

Les faubourgs de Carthage sont le prolongement de la ville, et en complètent sa physionomie. Il y a de nombreux sites, religieux ou profanes, d'intérêt majeur. Certains villages ont eu une grande importance dans notre passé, je fais référence notamment à Mégara ou à Caelestis.

Par exemple, certains pensent que le mot de Mégara vient du mot hébreu mearah, qui signifie caverne. En conséquence, ils disent que Carthage et ses environs sont percés de profondes excavations, et que c'est dans ces cavernes que les derniers puniques se réfugièrent pour échapper à la malédiction prononcée par les dieux romains, pour fuir le territoire désormais déclaré sacer de leur ancienne cité. Quand à Caelestis, cela fut un haut lieu de culte de la déesse Tinnit, soi-disant protectrice de Carthage l'ancienne, et qu'elle aurait protégé quelques élus, dont des membres de la famille Barca.

Je ne sais pas si ces « élucubrations » contiennent un fond de vrai, et si ça l'est, quelle pourrait être les conséquences pour notre Carthage, de plein droit romain ?

Julien Martinakos, IXe siècle





Michel Attaleiates

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	13	Piété	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	65
Conviction	65

Compétences

Athlétisme	65 %
Art de la guerre	80 %
Baratin	34 %
Bureaucratie	30 %
Conduite attelage	45 %
Discrétion	55 %
Dissimulation	40 %
Dressage	55 %
Écouter	55 %
Équitation (cheval)	70 %
Interroger	60 %
Orientation	65 %
Persuasion	64 %
Pister	40 %
Survie	68 %
Vigilance	74 %

Langues

Grec	60 %
Berbère (parler)	48 %

Combat

- Dague 60 %
  Dégâts 1D4+2
- Épée longue 70 %
  Dégâts 1D8+2
- Arc 54 %
  Dégâts 1D8

Tout voyageur arrivant à Carthage découvre en premier les faubourgs. Ceux-ci sont de petites villes ou villages qui portent généralement le nom donné par son ou ses fondateurs, ou un nom dérivé d'un important monument du ou des faubourgs.

Au nord de la presqu'île se dresse le Mont Khegga (ou « montagne creuse »). La région est aujourd'hui connue pour ses nombreuses carrières de calcaire, et pour sa grande nécropole, qui servit durant les dernières décennies d'existence de la Carthage punique, et qui continua à servir durant l'époque romaine puis byzantine. Certaines familles juives de Carthage y sont également enterrées. Certaines tombes ont été pillées, et les trésors qui ont été récupérés se retrouvent revendus à grand prix sur les marchés de Carthage ou de Leptis Magna.

Les juifs, même s'ils ont autorisation de s'installer en ville, se sont établis en grande majorité dans les villages autour de Khegga. Ceux-ci commercent en ville (notamment les tanneurs et les ouvriers en soierie).

Entre le Mont Khegga et Mélage s'étend une plaine large et fertile, vers le milieu de laquelle s'épanouit le village de Mégara, traversé par de nombreux et profonds ruisseaux aux cours sinueux. Il y a ici une vingtaine de riches villas habitées par des nobles de Carthage. Chaque villa est séparée des autres par des murs ou des haies vives formées de ronces.

Le village de Peghé, construit sur le flanc d'une colline, qui fait face à la colline de Byrsa, est surtout connu pour son monastère consacré aux martyrs et ses riches et belles demeures aristocratiques. Il y a également une tour carrée qui sert de vigie pour surveiller la mer. Du temps de la Carthage punique, Peghé (alors appelé Juno Caelestis) était un important lieu de culte de Tinnit et de Baal Hammon. Sous la domination romaine, de nouveaux temples ont été consacrés à Junon et Jupiter. Ces temples ont été fermés par l'évêque Aurélius le jour de Pâques de l'an 399, et il fit édifier à la place le monastère des martyrs de Tricillarum.

Michel Attaleiates

Michel Attaleiates est l'actuel commandant des murailles. Âgé de 50 ans, c'est un homme fier et robuste, qui se sent à la fois carthaginois et byzantin. Il se sent en revanche à mille lieux des Berbères, qui bafouent selon lui avec agressivité et intolérance l'idéal de vie byzantin. Il commande une garnison de 9 000 soldats, chargés de faire respecter l'ordre et la discipline sur les murailles, et intervenir avec des renforts en cas de siège. Lorsqu'il n'est pas en service, Michel Attaleiates est intarissable sur Septime Sévère, qu'il pense être un enfant du pays (en réalité ce dernier naquit dans la province voisine, en Libye) et qui a tant fait pour Carthage.

Les remparts

Cependant Bélisaire, payant libéralement les terrassiers et les autres ouvriers, entoura Carthage d'un fossé profond et d'une forte palissade, fit réparer solidement les brèches, reconstruire les parties faibles des murailles; et tout cela en si peu de temps, que les Carthaginois et Gélimer plus tard en furent étonnés. Lorsque le prince vandale fut pris et conduit à Carthage, il resta stupéfait à la vue de ses nouveaux remparts, et il attribua tous ses malheurs à sa seule négligence.

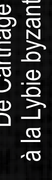
Procopede Césarée,
Histoire de la guerre des Vandales, VIe siècle

Les remparts actuels ont été édifiés sous Théodose II en 425 (avant, il n'existait pas de murailles). Laissés à l'abandon sous les Vandales, les remparts ont été réparés par Bélisaire lors de sa prise de la ville en 534. Depuis les réparations de Bélisaire, la cité est réputée imprenable, tout comme Constantinople, et pourtant à de nombreuses reprises les musulmans et les Berbères ont tenté l'impossible, prendre la ville.

Carthage est défendue du côté de la mer par une simple muraille, tandis que du côté de l'isthme elle est protégée par une double muraille, chaque mur (comportant créneaux et meurtrières) étant épais de 5 mètres et haut de 14 mètres. La terrasse entre les deux murs, le peribolos, large de 12 mètres, est une ligne de défense.

Les deux murs sont hérissés de 95 tours, hautes de 18 mètres. Celles-ci sont de forme hexagonale ou octogonale et sont espacées d'environ 90 mètres. Les tours sont toutes divisées en deux chambres : la chambre inférieure sert comme écurie (pour des chevaux et des éléphants) et comme atelier de fourrage, tandis que la chambre supérieure, très large et dotée de fenêtres, sert au stockage des armes et de dortoir, et permet aux défenseurs de voir venir les attaquants de loin et de décimer leurs rangs. Au sommet des tours, peuvent être placés des engins de siège (catapultes). Les remparts sont percés de sept portes sur le front de la double enceinte.

Les remparts eux-mêmes sont percés de neuf portes civiles ou militaires et plusieurs petites poternes, présentes uniquement dans le mur intérieur. Les portes militaires mènent aux différentes parties des fortifications et sont numérotées, tandis que les portes civiles constituent les différentes entrées de la cité, et sont nommées. Les principales sont la Porte de la Mer, la Porte du Vent et la Porte Dorée.



Le centre

Tout au milieu de la ville, s'élève l'acropole, ou, comme on l'appelait anciennement, Byrsa : c'est une colline passablement haute et escarpée (ce qui n'empêche pas que les pentes n'en soient couvertes d'habitations). (…) Au pied de l'acropole s'étendent les ports de Carthage et la petite île Côthôn, de forme circulaire, qu'entoure un étroit canal ou euripe bordé sur ses deux rives d'une double rangée de cales à loger les vaisseaux.

Strabon, Ier siècle

La colline de Byrsa (« le Bœuf »), haute d'une soixantaine de mètres, est le centre politique et religieux de la ville, tout comme du temps de la Carthage punique : les anciennes acropoles et agora y étaient construites. Il y avait des temples consacrés à Baal Hammon (le dieu solaire maître de la terre féconde), Eshmun (le dieu guérisseur), Reshep (le dieu archer) et Tinnit (la protectrice et déesse suprême de Carthage). Aujourd'hui, la colline est en partie protégée par les anciens remparts puniques (hauts de quatre mètres), qui protège la colline de la ville basse. Il y a quatre portes, aux points cardinaux, donnant accès à Byrsa.

De nombreux souterrains courent sous la colline de Byrsa, et c'est dans des caves que se réunirent les derniers fidèles de l'ancienne Carthage des Magonides et des Barcides, les hérauts de la résistance contre Rome. Ils y priaient Tinnit, et son temple sous la colline fut son dernier sanctuaire en activité, non encore profané par les chrétiens ou les musulmans.

Le centre politique est le forum, la plus grande aire d'un seul tenant hors de Rome et de Constantinople (largeur est-ouest 336 mètres, largeur nord-sud 233 mètres). Il est bordé de trois portiques, dont celui de l'est adossé à la façade de la basilique judiciaire. Sur les colonnes en marbre de Chemtou du forum apparaissent de nombreux portraits et statues d'empereurs (dont ceux de Septime Sévère, de Justinien et de Basile), ce qui témoigne du grand respect des Carthaginois à l'égard de la famille impériale. Le forum est une cour privée réservée aux cérémonies décidées par l'exarque. Seuls les plus riches habitants de Carthage ont accès au forum, et peuvent ainsi assister aux importantes réunions politiques et judiciaires décidées par l'exarque, représentant loyal du basileus.

Le palais de l'exarque, l'ancienne demeure des rois Vandales, jouxte le forum. C'est une demeure somptueuse avec de nombreuses mosaïques et des marbres étincelants, ce qui n'est pas sans rappeler le Grand Palais à Constantinople (le Boukoléon et le Triklinos, principalement). On y trouve les appartements de l'exarque, richement décorés avec des statues d'empereurs romains et byzantins et avec un dallage en marbre blanc veiné de Numidie. Entre autres, il existe une salle de banquet que beaucoup appellent le Petit Triklinos : c'est une salle avec onze tables de réception, l'une d'entre elles étant surélevée par une estrade où siègent l'exarque et ses convives, et les cinq autres réparties en deux rangées de cinq. Chaque table permet à douze convives de partager le banquet en position couchée. Comme à chaque fois, le nombre n'est pas anodin puisqu'ainsi chaque table permet de recréer la Cène du Christ. Il y a aussi la chambre de porphyre, réservée uniquement à l'Empereur lorsqu'il est de passage à Carthage et une vaste bibliothèque, qui possède parmi ses trésors les plus estimables d'anciens parchemins conservés autrefois à la Bibliothèque d'Alexandrie.

Auguste avait adjoint à cet ensemble une basilique judiciaire monumentale (un symbole de paix et de concorde), qui fut un grand temple dédié à la triade capitoline (Jupiter, Junon et Minerve). Ce temple n'existe plus, et a été remplacé par l'église de la Sainte Vierge, où sont enterrés les exarques, les vice-rois de Carthage depuis le VIe siècle. L'église est de forme basilicale, avec un plan en croix grecque. La coupole centrale est placée à l'intersection des nefs, et les quatre autres coupoles sont placées aux extrémités de la croix. L'intérieur de l'église est décoré de mosaïques et de statues représentant les différents exarques. L'autel, en argent, est placé au centre de l'édifice.

Enfin, une vaste bibliothèque (l'université du savoir de Carthage) complète l'ensemble. L'entrée est flanquée de quatre paires de colonnes ioniques édifiées sur des piédestaux. Les murs extérieurs sont ornementés de nombreux éléments décoratifs : des petits frontons courbes ou rectilignes, des colonnettes, ou des statuettes placées dans des niches. L'intérieur est constitué de vastes salles, sur trois niveaux, dans lesquels sont archivés plus de 12 000 tomes. Une centaine de personnes, principalement des religieux, officient dans cette bibliothèque : ils consacrent l'essentiel de leur temps à la conservation de précieux manuscrits et à la redécouverte de manuscrits perdus.



Léon Skleros

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	16	Piété	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	70
Conviction	80

Compétences

Bibliothèque	60 %
Bureaucratie	70 %
Écouter	55 %
Équitation	35 %
Interroger	80 %
Perspicacité	85 %
Vigilance	60 %

Langues

Grec	85 %
Latin	40 %

Combat

• Dague Dégâts 1D4+2	30 %

Léon Skleros

Léon Skleros est l'actuel exarque de Carthage. Nommé par l'empereur Théophile à ce poste en 835 pour le récompenser de ses années de service dans les armées de Byzance, Léon Skleros le militaire s'est progressivement attaché à Carthage, s'efforçant de faire oublier aux Carthaginois les folles idées de son prédécesseur Gennadios III (son bellicisme vis-à-vis de Rome, son attachement à la grandeur byzantine, donnant jour à des projets extravagants et coûteux) tout en restructurant les défenses de la province face aux Berbères et aux Musulmans. Après 35 ans de service, Léon Skleros est désormais plus un homme de lettres qu'un homme de guerre (ce qui désespère de nombreux courtisans qui considèrent que de nombreuses occasions ont été perdues face aux Berbères) et aspire à choisir sereinement son successeur, en espérant que ce choix sera appuyé par l'empereur, pour éviter à Carthage des temps difficiles si d'aventure un « faucon de guerre » était choisi.

L'eau à Carthage

L'eau, ressource primordiale !

Cela est vrai à Constantinople mais aussi à Carthage !

Beaucoup d'étrangers ont entendu parler des thermes d'Antonin le Pieux, les plus célèbres thermes de tout Carthage. Mais c'est un peu vite oublier les autres, à commencer par les thermes de Gargilius, situés à proximité de l'odéon, non loin des murailles, les thermes de Théodora, non loin du port, et les thermes de Pompeius, près de l'hippodrome. Une légende fait état que le grand Pompée serait passé par Carthage avant de fuir en Égypte, et que ces thermes auraient été bâtis en sa mémoire par Auguste à la fondation de la ville. La légende est belle et la fondation des thermes par Auguste est de l'ordre du plausible.

Et il y a aussi les citernes, pour approvisionner en eau la ville (car il n'y a pas de rivière à Carthage) : les maisons privées, les fontaines (notamment : la fontaine aux milles amphores). Certaines ont été construites à l'époque punique, et ont été restaurées lors de la reconstruction de la ville romaine. La plus importante se trouve dans le quartier de Mélage, au nord de la ville à environ 700 mètres de Byrsa. Il existe d'autres citernes, notamment une à proximité des thermes d'Antonin, et d'autres sur les collines avoisinantes dont les bassins d'Hamilcar.

Julien Martinakos, IXe siècle

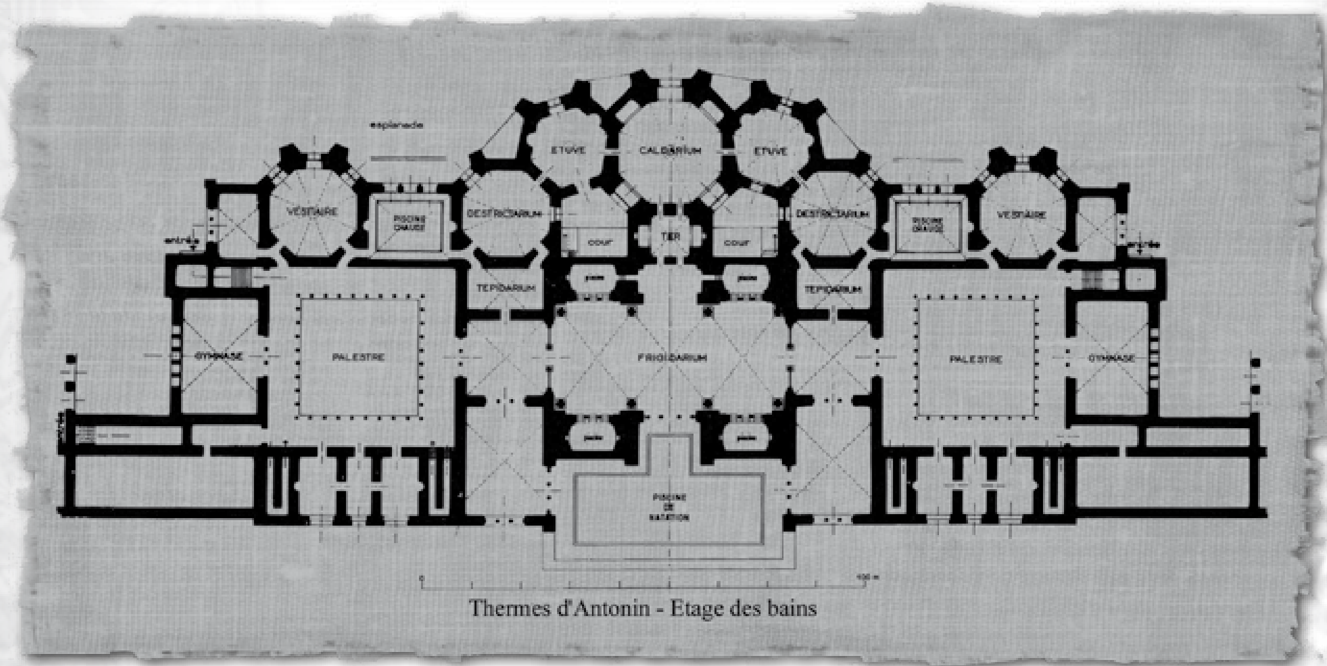
Les thermes de Carthage sont approvisionnés en eau par l'aqueduc d'Hadrien, qui apporte environ 30 millions de litres par jour. L'aqueduc est tour à tour souterrain et aérien, et se termine par un grand réservoir d'une contenance de 60 000 000 litres situé au lieu-dit de Mélage (dans les faubourgs de la cité). Il est relié via un réseau de canalisations souterraines à des citernes secondaires et aux thermes.

Les thermes sont fréquentés par les habitants de Carthage (principalement les membres des classes aisées) et parfois par les étrangers qui veulent les imiter. Tous prennent plaisir à fréquenter ces établissements, où ils tiennent des discussions politiques ou privées, dans un cadre reposant et agréable, avec des interlocuteurs de même statut (ou à des subordonnés, qui sont invités ici pour se voir expliquer par leurs maîtres les missions à effectuer promptement). À l'occasion, des complots ou des alliances peuvent s'y nouer. La fréquentation est plus importante aux thermes d'Antonin le Pieux, les autres thermes étant privés, et accessibles seulement aux familles aisées et à leurs invités, choisis soigneusement.

Les thermes d'Antonin le Pieux

Les thermes d'Antonin le Pieux, construits entre 145 et 162 après un grand incendie ayant ravagé la cité au IIe siècle furent inaugurés en 169 sous Marc Aurèle et Lucius Verus. Ils constituent l'ensemble thermal le plus important (environ 300 mètres de long) de tout Carthage et de ses faubourgs. Les thermes furent ensuite restaurés en 390 après un tremblement de terre survenu à cette époque.

Les thermes comprennent deux étages, avec un rez-de-chaussée entièrement occupé par des salles obscures propices au repos, et des salles privées réservées au personnel où se gère le quotidien des thermes. L'étage réunit les installations balnéaires et leurs annexes, symétriquement distribuées par rapport à l'axe longitudinal.



Plan des thermes d'Antonin le Pieux

Les employés des thermes

Les Bains sont administrés par Constantin Skleros, un proche cousin de l'actuel exarque, Léon Skleros. Il a sous ses ordres 200 employés et à peu près autant d'esclaves (principalement des Berbères, quoiqu'il y ait aussi quelques nègres). Constantin est un homme ouvert au dialogue, apprécié autant par les employés que par les clients qui vantent son érudition et sa capacité incroyable pour résoudre les problèmes administratifs et répondre au mieux aux souhaits des clients des thermes. On dit de lui qu'il pourrait devenir un excellent exarque à la suite de son oncle, qui n'a pas d'héritier, mais lui, bien qu'il ne soit pas dépourvu d'ambitions, préfère gérer au jour le jour les thermes. Il choisit personnellement ses futurs employés, et s'assure régulièrement que ceux-ci seront à la hauteur des prestations attendues (massage, maintenance des bains, etc.).

Plusieurs personnes hautes en couleur figurent parmi les employés des thermes. Esdilasa le Berbère est sans pareil pour les massages, et est particulièrement recherché par les clients pour ses anecdotes historiques savoureuses. Michel le Philosophe est le préposé au vestiaire, toujours à donner des citations d'auteurs classiques de l'Antiquité. Beaucoup sont surpris de voir Michel au vestiaire, lui qui est prêt à citer Sophocle, Homère, Euripide ou Virgile, lui qui connaît plus que tout autre l'histoire de Carthage. Il est en effet le mieux placé pour tenir les registres, et pour accueillir les clients de riche extraction (certains disent qu'il a accueilli plusieurs fois aux thermes l'empereur Théophile incognito).

Maurice est quand à lui un vétéran des guerres arabes, et officie au gymnase. Rares sont ceux qui peuvent le battre, et si cela arrive, Maurice prend toujours cela de bonne humeur, invitant son vainqueur à boire à la victoire. Gare à celui qui s'aviserait à critiquer l'empire ou l'empereur, il trouverait alors un adversaire déterminé à venger l'affront commis ! En plus de son travail aux thermes, Maurice est un agent impérial qui transmet régulièrement le résultat de ses observations à l'exarque.



L'aile de gauche est réservée aux hommes, l'aile de droite aux femmes, et la partie centrale est commune. Les salles existantes dans chaque aile sont les vestiaires, la piscine chaude (tepidarium), la salle de friction (destrictarium, par des experts en massage, pour les usagers ayant assez de moyens), l'étuve chaude et sèche, le gymnase (destiné à la pratique du sport à l'abri des intempéries) et la palestre (un espace dédié aux exercices sportifs dont la lutte). L'accès se fait au travers de quatre portes, dont deux donnent via un large escalier sur l'esplanade, les deux ailes latérales possédant chacun leur accès réservé.

L'espace commun, aux voûtes soutenues par douze colonnes jumelées de granit gris, est couronné de chapiteaux corinthiens en marbre blanc de plus de douze mètres de hauteur. On y trouve le caldarium, le frigidarium (une salle de plus de 1 000 m² destinée aux bains froids et soutenue par huit colonnes de granit avec une piscine dans chaque angle, où est établi également un atelier de potier) et une piscine en plein air (50 mètres de long sur environ 6 mètres de large). Des latrines sont aménagées dans les différentes ailes de l'édifice.

Les différentes salles des thermes sont richement ornementées, avec des murs en marbre blanc, rose et vert de Numidie, des colonnes de marbre jaune, vert et rose de Chemtou, de granit rouge (notamment au frigidarium) et de porphyre, des bases et des chapiteaux historiés en marbre de Proconnèse ou du Pentélique, des mosaïques à motifs géométriques, des sols pavés de mosaïque noire et blanche, des statues de divinités et/ou d'empereurs (notamment Antonin le Pieux, Caracalla, Geta) et d'impératrices (Faustine l'Ancienne, Faustine la Jeune, Livie), des fontaines et des statues piliers (un Berbère, un Nègre).

Le complexe est vaste (environ 35 000 m²), mais l'esplanade est étroite. Quatre escaliers de marbre mènent directement au front de mer, pour permettre aux usagers des thermes des bains de mer, connus pour leurs vertus thérapeutiques.

Les autres thermes

Aux derniers siècles de la domination romaine, avant la conquête vandale, les Carthaginois avaient accès à de nombreux thermes. Mais la désaffection de la population pour ces coûteux établissements, ainsi que le coût de maintenance particulièrement élevé, fit que rares maintenant sont les thermes encore en activité. Les derniers thermes à ouvrir furent ceux construits sous Justinien, et ils étaient déjà de taille plus limitée par rapport aux thermes d'Antonin.

Un monastère consacré à Saint Julien d'Antioche occupe désormais le domaine des anciens thermes de Gargilius. Le monastère est composé d'une grande église, d'une petite chapelle dédiée à Saint Augustin, d'un couvent de recueillement, d'un vaste et magnifique jardin et d'une petite salle thermale, vestige des anciens thermes. Il y a également, et c'est beaucoup moins connu, des prisons. Ces prisons ont été utilisées pour enfermer en 411 les évêques donatistes, peu après le synode qui s'est tenu entre les évêques catholiques et donatistes. Encore aujourd'hui, les prisons sont utilisées pour y enfermer les hérétiques.



Étienne Pantechnes

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	65 %
FOI	17	Piété	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	65
Conviction	85

Compétences

Bibliothèque	45 %
Bureaucratie	60 %
Discrétion	58 %
Écouter	65 %
Perspicacité	60 %
Sciences humaines	
- Administration et Économie	78 %
- Héraldique	54 %
- Histoire	72 %
- Géographie	42 %
- Littérature	41 %
- Religion	63 %
Vigilance	45 %

Langues

Grec	65 %
Berbère (parler)	25 %

Combat

• Dague	20 %
Dégâts 1D4	

Les thermes de Pompeius et de Théodora sont encore en activité, mais ce sont désormais de petits établissements thermaux : les différentes salles sont richement ornementées, avec des murs en marbre blanc de Numidie, des colonnes de porphyre et des mosaïques représentant des paysages de Carthagie, ainsi que des statues de grands hommes ayant vécu et/ou inspiré les Carthaginois, comme Saint Augustin, Saint Cyprien, Pompée et Théodora. Les deux thermes sont entourés de petits jardins.

Le théâtre et l'odéon

Quand je vous vois réunis en foule si nombreuse pour m'entendre, je dois plutôt féliciter Carthage de posséder tant d'amis de l'instruction, que demander grâce pour le philosophe qui ne se refuse pas à disserter publiquement. Car d'un côté, la grandeur de la ville explique l'affluence de l'assemblée, et de l'autre, cette affluence explique le choix du lieu. En outre, dans un auditoire de ce genre que faut-il considérer ? Ce n'est point le marbre des parvis, le plancher de la scène, les charpentes sur lesquelles elle est soutenue, l'élévation des combles, l'éclat des lambris, la circonférence des gradins ; on ne doit pas songer qu'ici dans d'autres moments on assiste aux danses expressives de la pantomime, au dialogue de la comédie, aux tirades sonores de la tragédie, aux sauts périlleux du funambule, aux tours d'adresse de l'escamoteur, aux gesticulations du baladin et à tous les autres spectacles donnés au peuple par les différents artistes. Il faut s'interdire tous ces rapprochements pour ne considérer que la nature de l'auditoire et le langage de celui qui prend la parole.

Apulée de Carthage, IIe siècle

Le théâtre, adossé à une colline, fait face à l'odéon. Construit au IIe siècle, il permet d'accueillir environ 5 000 spectateurs. Détruit par les Vandales qui abhorraient ces représentations théâtrales, il a été reconstruit sous Héraclius. Le marbre des parvis, la circonférence des gradins, les nombreuses statues de saints et des saintes, les magnifiques décors, les colonnades de marbre sur la scène, tout concourt à assurer de magnifiques spectacles avec des compagnies de haut talent. Les pièces de l'antiquité grecque sont régulièrement données ici avec succès.

L'odéon ou théâtre couvert, destiné aux auditions et représentations musicales, fut édifié sous les Sévères. Détruit durant la domination Vandale, l'odéon a été rebâti sous Justinien. L'hémicycle des gradins est tourné vers le nord et repose sur un dispositif de couloirs semi-circulaires, voûtés et étagés en amphithéâtre, qui servent à la circulation des spectateurs. L'édifice est orné de colonnes corinthiennes en marbre de Chemtou vert et rose, et de statues.

Amphithéâtre et Hippodrome

Les courses de char à l'Hippodrome ?

Non il n'y a pas qu'à Constantinople que nous nous adonnons à ce digne spectacle. Nous l'avons même magnifié. Les spectacles donnés à l'hippodrome sont l'occasion de fêtes qui commencent par des processions religieuses sur la piste et par des chants festifs.

Un jour nous avons eu l'insigne honneur d'accueillir l'Empereur Basile. Il a été satisfait du spectacle montré, ce qui à nous Carthaginois nous va droit au cœur. Nous faisons partie de l'Empire. La barbarie des Carolingiens n'a pas droit de cité à Carthage.

Je crois que les auriges sont sur la ligne de départ. Je crois que cette fois, c'est le champion des Verts, Scorpianus, qui va gagner. Il s'est tellement entraîné qu'il devrait surclasser tous ses opposants. Et peut-être aura-t-il l'insigne honneur d'avoir sa statue sur la spina, la large bande décorée de plusieurs fontaines et de monuments prestigieux reflétant le passé riche de Carthage. Il doit encore gagner une dizaine de courses avant d'arriver à une telle consécration.

Notre passion pour les courses de chevaux n'est pas exclusive, elle est dépassée, comme le dit si bien Saint Augustin, par le « fol amour » voué aux jeux de l'amphithéâtre, les chasses dans l'arène (venatio) financées souvent par de riches particuliers, soit les compétitions sportives.

Julien Martinakos, IXe siècle

Hippodrome

Situé au sud-ouest de la ville, l'Hippodrome a été construit au IIe siècle après Jésus-Christ. Long de 570 mètres et large de 129 mètres, il est de peu inférieur au Circus Maximus de Rome. Le cirque a une capacité de 65 000 spectateurs et possède des gradins de pierre. Des allées voûtées passent sous ces gradins et au sommet court un long portique décoré avec des statues d'hommes d'état importants de Carthage et d'animaux (principalement des chevaux et des chameaux). Les carceres fermées (les stalles de départ pour les chars menés par les auriges) par des herses sont à l'extrémité nord du cirque.

Étienne Pantechnes

Étienne Pantechnes, membre d'une riche famille très influente en Carthagie, est l'actuel higoumène du Monastère. Fervent religieux et toujours ouvert aux discussions, surtout spirituelles, il encourage les vocations et apparaît toujours de bon conseil pour ses 300 moines qui vivent au monastère. Mais il est également le geôlier de nombreux hérétiques, qu'il n'hésite pas à faire souffrir en expiation de leurs odieux péchés. Parmi eux, il y a quelques moines et des curieux qui se sont un peu trop intéressés aux affaires privées du Monastère. Il haït l'actuel exarque Léon Skleros, car ce dernier lui a refusé une promotion il y a dix ans, au Monastère Saint Étienne, le monastère le plus important de Carthage.



Les Carthaginois apprécient particulièrement ces courses de char, et suivent ces courses qui sont organisées assez irrégulièrement, environ cinq ou six fois par an, ou plus selon les décisions de l'exarque. Les auriges sont répartis en factions, ou équipes, de couleurs différentes : bleu, rouge, vert et blanc (quoique, comme à Constantinople, les bleus et les verts ont pris plus d'importance que les deux autres équipes).

Amphithéâtre

L'amphithéâtre s'élève à l'ouest de la colline de Byrsa, du côté opposé à la mer. Édifié au Ie siècle, il a été agrandi au IIIe siècle et présente désormais une arène de 65 mètres sur 37, entourée d'un podium de 2,5 mètres de hauteur et des gradins reposant sur une série de 54 travées. Son périmètre extérieur est de 156 mètres pour une largeur de 128 mètres. L'édifice se compose de cinq rangs de cinquante arcades, de même forme et de même dimension, construites en pierres d'une beauté incomparable : chacune d'entre elles est ornée au sommet de différentes figures, des représentations d'hommes, d'animaux et de navires.

En tant que monument de divertissement, l'amphithéâtre a été longtemps utilisé pour des combats d'animaux sauvages, des hommes armés opposés à des animaux, et des gladiateurs entre eux. Les criminels condamnés combattaient souvent dans l'arène.

Les « venatio » (des chasses d'animaux dans l'arène) sont particulièrement appréciées par les Carthaginois, ces chasses étant souvent financées par de riches particuliers. Il y a différentes équipes reconnaissables aux emblèmes ou à des chiffres. Certaines possèdent un animal mascotte : un chien, un taureau, un lion, etc. Il y a aussi des compétitions sportives (athlétisme, saut en longueur, lancement du disque, lancer de javelot, boxe et pancrace, etc.) qui ne sont pas sans rappeler les compétitions sportives et musicales de l'antiquité grecque.

Les ports

Les ports de Carthage étaient disposés de telle sorte que les navires passaient de l'un dans l'autre. Du côté de la mer s'ouvrait une entrée commune, large de 70 pieds (environ 21 mètres), qu'on fermait avec des chaînes de fer. Le premier port, réservé aux marchands, était muni d'amarres nombreuses et de diverses sortes. Au milieu du port intérieur s'étendait une île ; cette île et le port lui-même étaient garnis de larges quais comprenant des cales en série continue, 220 vaisseaux pouvant y trouver place. Au-dessus des cales on avait construit des magasins pour y serrer les agrès. Sur la façade de chacune de ces cales se dressaient deux colonnes ioniques, grâce auxquelles le port et l'île prenaient l'aspect d'un portique circulaire. Dans l'île même était construit le pavillon de l'amiral : c'est de là que la trompette donnait les signaux, que le héraut criait les ordres et que l'amiral surveillait. Cette île était située vers le goulet ; son élévation permettait à l'amiral d'examiner de loin tout ce qui se passait au large, sans que les navigateurs puissent apercevoir l'intérieur du port. Bien plus, les marchands eux-mêmes, lorsqu'ils pénétraient dans le bassin qui leur était réservé, ne voyaient pas aussitôt les arsenaux du port militaire. Une double muraille les en séparait. D'ailleurs une porte spéciale mettait le premier port en communication avec la ville, de manière que les marchands n'eussent pas à traverser l'arsenal.

Appien, IIe siècle

Les ports de Carthage ont été construits pour entraver les vents contraires à la navigation, et de manière à ce qu'ils soient aisément défendables. Un navire accédant aux ports de Carthage passe d'abord par un vaste avant-port, protégé par une grande jetée et qui peut être fermé par de lourdes chaînes en fer. Ensuite, il pénètre dans un canal qui relie le port extérieur à la mer. Ce port extérieur, de forme rectangulaire, permet d'accueillir simultanément 600 navires, et est entièrement dévolu au commerce. Les marchands s'arrêtant au port extérieur peuvent pénétrer dans la ville sans traverser les arsenaux, le port intérieur, qui s'étend autour d'une île (l'île de l'Amirauté).



Le sage Cléon

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	12	Piété	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65
Conviction	60

Compétences

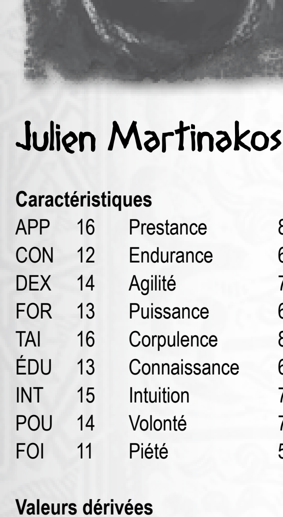
Baratin	48 %
Bibliothèque	70 %
Bureaucratie	35 %
Culture Artistique	
- Littérature	82 %
- Musique	65 %
Écouter	75 %
Jeu	35 %
Lire sur les lèvres	55 %
Pratique Artistique	
- Littérature	48 %
- Musique	62 %
Perspicacité	55 %
Persuasion	60 %
Vigilance	30 %

Langues

Grec	80 %
Latin	70 %

Le sage Cléon

L'actuel « maître des lieux » est le sage Cléon, originaire d'Athènes et venu s'établir à Carthage du temps de Théophile pour échapper à une persécution religieuse entre partisans et opposants des icônes, car il est iconophile. Bien qu'il soit assez autoritaire envers ceux qui jouent et ceux qui lui fournissent les décors, il est apprécié car il est juste dans ses décisions. Il choisit personnellement les pièces du registre antique (qu'il peut adapter pour mieux correspondre aux attentes du public carthaginois). Il ne supporte pas d'être remis en question ou critiqué en public pour une erreur, auquel cas la contre-attaque ne tarderait pas. Il est de la vieille école, considérant que ceux qui sont à l'Ouest, comme les Carolingiens ou les Omeyyades d'Al-Andalûs, ne sont que des Barbares qui se sont illégitimement approprié la pourpre impériale.



Julien Martinakos

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	11	Piété	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70
Conviction	55

Compétences

Athlétisme	45 %
Art de la guerre	40 %
Baratin	45 %
Bureaucratie	35 %
Conduite attelage	40 %
Discrétion	35 %
Dissimulation	30 %
Dressage	45 %
Écouter	45 %
Équitation (cheval)	53 %
Interroger	40 %
Orientation	45 %
Pister	70 %
Sciences humaines	
- Héraldique	34 %
- Histoire	42 %
- Géographie	65 %
- Littérature	65 %
- Religion	30 %
Survie	75 %
Vigilance	45 %

Langues

Grec	65 %
Berbère (parler)	60 %

Combat

• Dague	40 %
Dégâts 1D4+2	
• Épée longue	55 %
Dégâts 1D8+2	
• Arc	45 %
Dégâts 1D8	

Ces ports ne sont pas les seuls à Carthage. Il existe d'autres rades ou mouillages autour de la presqu'île : entre autres le port de Maresa au nord et le lac de Carthage.

Beaucoup des Carthaginois appellent le port de commerce le Mandracium, du fait de l'existence d'un monastère fortifié, dit de Mandrace. Ce monastère a été construit en 535 sur l'ordre de Salomon, le premier gouverneur de la province reconquise de Carthagie. Le Mandracium est le havre d'une communauté de 400 moines combattants. Il n'est pas rare de voir les moines sur le port ou dans les rues voisines. Ceux-ci sont très aimables, ils viennent souvent à l'aide des commerçants à la peine, et gardent aussi à l'œil ceux qu'ils pourraient identifier comme des malandrins.

Six hangars (dont deux réservés à un usage exclusivement militaire) sont disposés tout autour des quais du port intérieur. Ces hangars servent à stocker blé et autres céréales (dans le cadre du dispositif de distribution de l'annone) qui attendent d'être chargées sur les bateaux à destination de Constantinople.

Un canal relie le port extérieur au port intérieur. Ce port permet d'accueillir simultanément 30 navires sur l'îlot circulaire (traditionnellement réservé pour un usage militaire), et 140 sur le pourtour. Sur l'îlot de l'amirauté, il y a une place publique cernée par des colonnades. Deux bâtiments - un temple anciennement dédié à Poséidon et désormais devenu une petite église consacrée à saint Michel et un édifice octogonal (l'amirauté) - se font face sur la place.

Julien Martinakos

Julien Martinakos est un jeune historien né à Carthage qui se passionne pour les courses à l'amphithéâtre et à l'hippodrome. Il n'a que peu quitté la province, à part un voyage à Alexandrie, mais cela ne l'empêche pas d'avoir des opinions très tranchées sur l'empire et ses ennemis, surtout les Carolingiens, dont il a pu rencontrer quelques « spécimens » et qu'il méprise cordialement (Julien a bien retenu les leçons du sage Cléon sur le sujet).

Rencontrer des personnes venues des quatre coins de l'empire, notamment de Constantinople, ne peut que le satisfaire, car lui-même se verrait bien de parcourir le monde et se rapprocher de la pourpre impériale, en s'établissant à Constantinople, mais il attend de « grimper les échelons » ici à Carthage, être connu avant de faire le grand saut.

En attendant, lorsqu'il est de passage à Carthage, il peut être rencontré le plus souvent à l'amphithéâtre ou à l'hippodrome, de temps à autre au forum de la haute ville sur la colline de Byrsa, ou dans sa villa située au nord de Byrsa (où vivent encore ses parents). Il peut être de bons conseils pour des investigateurs désirant s'aventurer à l'intérieur des terres, et/ou leur conseiller de bons guides. Ses fonctions militaires font qu'il réside la plupart du temps à Thélepte, mais il a toutefois du temps aussi pour s'adonner à la littérature en tant qu'historien.

Il commande une unité de cataphractaires à Thélepte. Il est heureux de sa fonction, et ne changerait cela pour rien au monde. Il se sent à sa place, son rôle est de protéger la frontière byzantine contre les raids des Berbères. Il a plusieurs fois risqué sa vie pour l'empire, et en sait beaucoup sur les tactiques berbères : il sait donc comment les déjouer, ou le plus souvent comment ne pas tomber dans les pièges tendus par ces nomades.

Le forum de la ville basse (dit de Justinien) est situé à quelques centaines de mètres du port commercial. C'est une vaste place couverte à portiques où sont établies de nombreuses boutiques. Des places sont réservées aux différentes corporations : vendeurs de parfums et de senteurs, ateliers de fabricants de cierge, peintres d'icônes, calligraphes, banquiers et changeurs de monnaie, orfèvres au forum de Justinien.

Les autres commerçants s'établissent dans les rues alentours. Les marchands de viande sont établis à l'opposé du forum, en vue de la colline de Byrsa. Les marchands de poissons et de crustacés sont établis au bord de mer, non loin des hangars du port commercial. Entre les deux, sont établis les boulangers, les charcutiers, les volaillers et autres marchands d'alimentation…

Le quartier du forum de Justinien est fréquenté tôt le matin par les commerçants qui viennent parfois de loin pour vendre leurs marchandises, dont certaines sont qualifiées d'inhabituelles. Les marchands dits exotiques, ou considérés comme tels, ont un grand succès auprès de la foule pittoresque qui visite les marchés. Les Carthaginois sont étonnés de voir des musulmans d'Al-Andalûs, des Francs aux longues barbes, des Axoumites drapés dans d'amples tissus aux vives couleurs et même parfois des Chinois de la lointaine Cathay et des Indiens arpenter les rues à la recherche d'objets intéressants ou d'informations précieuses.

Les rues sont, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, animées par des marchands ambulants, tels que des brodeurs en or, des cordonniers, mais aussi des astrologues, des magiciens, des diseurs de bonne aventure. Certains marchands se produisant dans les rues sont des charlatans, d'autres sont d'authentiques monteurs de spectacle : un berbère assurant des spectacles improvisés avec des animaux, un musulman incitant ses frères à la prière et encourageant les « infidèles » à se convertir, un égyptien haranguant ses frères pour lancer une croisade contre les Toulounides, voire même un Byzantin appelant à la destruction de Rome. Tout est possible à Carthage, surtout ce qui semble être extravagant.

Les villas byzantines

L'essor de ce quartier remonte au IIe siècle, suite à un grand incendie qui dévasta Carthage. De nombreuses ruines datant de l'époque punique furent rasées, et de grandes villas furent construites à flanc de colline. Il y eut aussi la construction du théâtre et de l'odéon, dédiés aux loisirs.

Aujourd'hui, il fait bon vivre dans ce quartier. Les rues sont larges, les villas sont accueillantes et bien aérées, et il y a de nombreuses boutiques charmantes : le commerce se fait aussi dans ce quartier.

Julien Martinakos, IXe siècle

J'y trouvai grande réunion, et, comme je m'y attendais, d'après le rang de la dame du logis, la meilleure compagnie de la ville. Les lits, d'une magnificence extrême, étaient en bois de citronnier avec des ornements d'ivoire, et recouverts d'étoffes brodées d'or. Sur la table de larges coupes, toutes diverses de forme et de beauté, toutes d'un prix inestimable. Ici le verre artistement ciselé, là le cristal taillé à facettes. L'argent brillait, l'or resplendissait. Il s'y trouvait jusqu'à des morceaux d'ambre cristallisé, que l'art avait creusé pour servir de vase à boire; enfin un luxe inimaginable. Plusieurs écuyers tranchants, magnifiquement vêtus, découpaient les mets sans nombre que de jeunes filles servaient avec toute la grâce possible. De jeunes garçons qu'on avait frisés au fer, et élégamment drapés, ne cessaient de verser aux convives un vin vieux dans des vases faits de pierres précieuses. Bientôt l'arrivée des flambeaux donne l'essor aux propos de table; le rire se communique, les bons mots circulent, et, parfois, l'épigramme étincelle. Byrrhène alors m'adressa la parole : Que dites-vous de notre pays ? Aucune ville, que je sache, ne possède rien de comparable à nos temples, à nos bains, à nos édifices publics en général. Et nous ne sommes pas moins bien pourvus des choses utiles : chez nous l'homme de plaisir trouve les mêmes facilités, l'homme de négoce les mêmes débouchés qu'à Rome même ; et l'homme aux goûts tranquilles peut jouir ici du recueillement de la campagne. Tous les plaisirs de la province s'y sont donné rendez-vous.

Apulée de Carthage, IIe siècle

C'est dans le quartier du théâtre et de l'odéon que plusieurs familles aristocratiques du Sénat firent construire leurs villas privées. Quelques-unes de ces villas sont devenues des monastères (dédiés principalement à Saint-Jean le Précurseur et à Saint-Luc).

Ces villas présentent un style commun. Le rez-de-chaussée est occupé par des boutiques (généralement des boutiques de luxe : bijoux, vêtements, armurerie d'apparat, restaurants présentant des plats raffinés et exotiques), et s'ouvre sur une enfilade de jardins et de portiques, agrémentés de bassins où les invités peuvent être élégamment reçus. Les pièces de réception sont au premier, tapissé de marbre de différentes couleurs et pavés de mosaïques. Les appartements privés sont également au premier étage.

Certaines de ces villas appartiennent à des associations religieuses ou civiles. L'une d'entre elles est la Confrérie de Saint-Marc, en réalité une secte mystique d'une trentaine de membres, vénérant Sylvain, un dieu berbère assimilé à Jupiter Hammon. Ces dévots païens, pourchassés par les chrétiens, protègent dans les caves de la villa leurs trésors, parmi lesquels une statue de Déméter et une autre de Vénus.

Deux autres villas appartiennent respectivement aux Bleus et des Verts. La villa des Bleus comporte un musée à la gloire des auriges des Bleus, musée qui est en libre accès, et où l'on peut admirer plusieurs mosaïques représentant des chevaux de course dont les noms sont indiqués par des rébus. La réception des visiteurs se fait dans un magnifique jardin exotique, et il y a notamment plusieurs fontaines et une cour à péristyle pavée de mosaïques représentant une chasse aux fauves.

La villa des Verts comporte également un musée, installé dans une vaste salle à colonnes de plan basilical, dédié plus largement à Carthage, où le visiteur découvre le riche passé de la ville à travers des témoignages d'écrivains, de sculpteurs et de peintres ayant vécu à Carthage ou dans ses environs immédiats. Il y a également un vaste jardin et une cour à péristyle pavée d'une frise d'enfants chasseurs.

Le sacré à Carthage

Carthage fut la première cité à accueillir le christianisme et le revendique fièrement. Il y a de nombreuses églises et monastères à Carthage. Il y a plus d'une vingtaine d'édifices notables. Je pourrais citer la basilique de Damous El-Karita, autrement dit la maison de la charité, la vaste basilique Fausti (où repose les corps d'un grand nombre de martyrs) ou encore les deux basiliques consacrées à Saint Cyprien sans oublier les jardins qui entourent les édifices religieux. Mais l'église la plus importante est, comme à Constantinople et Thessalonique, l'église Hagia Sophia qui fait office de cathédrale depuis le règne de Justinien. Voici ce qu'a à offrir Carthage dans le domaine du sacré, cela satisfera sans l'ombre d'un doute pour une étape religieuse tout moine se rendant sur les terres qu'a foulées le Christ en Palestine !

Julien Martinakos, IXe siècle

Carthage étant principalement chrétienne, il y a moins d'édifices consacrés aux cultes juifs

Orthaias

Orthaias est l'actuel drongaire de Carthage commandant la flotte militaire de Carthage composée d'une vingtaine de navires (dont un quart sont des dromons et le reste des navires plus légers). Âgé de 45 ans, Orthaias fait partie d'un clan de Berbères des montagnes de l'Aurès. Fils de chef, il est allé à Carthage en tant qu'otage en vertu des traités en vigueur entre l'Empire byzantin et le royaume d'Ifriqiya. Sur place, en dépit des mauvaises plaisanteries des jeunes byzantins à propos de son origine berbère, Orthaias s'est pris d'affection pour Carthage et la mer, ce qui est étrange pour un Berbère. Arrivé à l'âge adulte, Orthaias resta et progressa dans les échelons dans la marine, jusqu'à atteindre le rang de drongaire il y a cinq ans. Très fier de ses origines mais aussi de son rôle présent à Carthage, Orthaias est un véritable tacticien : il y a deux ans, il a réussi une grande prouesse, en faisant manœuvrer habilement dix dromons à Leptis Magna pour faire lever le siège conduit par une alliance de Berbères et de Toulounides.

Théodore Stotzès

Théodore Stotzès est un de ces nombreux marchands qui arrivent tôt le matin au forum de Justinien et en repartent tard le soir. Il s'est spécialisé dans la vente des parfums, il a une clientèle huppée. Il est jovial, offre assez régulièrement des petits cadeaux à ses clients les plus fidèles. Il connaît comme sa poche le quartier du port (comme cela fait 30 ans qu'il arpente le quartier, c'est une véritable légende vivante avec son visage débonnaire et sa barbe blanche fournie). Il pourra dire à ses clients les nouveautés du lieu, et les guider vers telle ou telle boutique. Il attend en retour des discussions amicales, et que les visiteurs en quête de boutiques fassent marcher son petit commerce.

Alexis Aliatès

Alexis Aliatès est le commandant d'un navire marchand effectuant la liaison entre Carthage et Constantinople, pour livrer le grain de la province carthaginoise. Alexis est un homme autoritaire (en plus d'être un fervent dévot), il attend des cent marins qu'il commande une obéissance sans failles. On dit de lui que c'est un proche de l'Empereur Basile, et qu'il devrait recevoir une promotion sous peu, et on parle beaucoup de l'exarchat de Carthage.



Constantin Pantechnes

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	9	Piété	45 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	65
Conviction	45

Compétences

Baratin	55 %
Bibliothèque	30 %
Bureaucratie	70 %
Écouter	70 %
Négociation	55 %
Persuasion	40 %
Perspicacité	40 %
Psychologie	65 %
Sciences humaines	
- Administration et Économie	80 %
- Loi	60 %
- Religion	60 %
Statut	53 %
Vigilance	30 %

Langues

Grec	70 %

et musulmans. Il y a non loin des thermes d'Antonin le Pieux une synagogue et trois autres dans les faubourgs. Il n'y a aucune mosquée dans la ville même, la seule qui a été édifiée l'a été dans les faubourgs, hors des murailles. Quand aux anciens cultes, ils sont officieux. Il y a quelques temples consacrés à Dionysos (non loin des thermes d'Antonin le Pieux), à Tinnit (sous la colline de Byrsa) et à Baal Hammon (dans les faubourgs).

Le temple de Dionysos, construit en même temps que les thermes, a été officiellement reconverti sous Constantin I en atelier de potier. Une maison située à proximité, d'apparence anodine, cache dans une cave de nombreuses statues de divinité. Des offices secrets à ces divinités, en particulier à Junon et à Poséidon ont régulièrement lieu à la nuit tombée.

Basilique Damous El Karita

Située non loin de l'odéon, la basilique de Damous El Karita est la plus ancienne construction chrétienne de la ville, car elle est datée du IIIe siècle. Elle fut établie sur l'emplacement d'une villa païenne, dont les propriétaires étaient des fervents adorateurs de Vénus (en témoigne une mosaïque représentant des femmes semi-dénudées dont les attributs correspondent à Vénus). Cette mosaïque, faussement attribuée aux saintes martyres Perpétue et Félicité, figure en bonne place parmi les trésors de la basilique, dans la nef centrale.

Son nom actuel vient d'une déformation du latin domus caritatis, la maison de la charité. L'église est de forme basilicale, et s'élève à une hauteur de 45 mètres. Elle mesure 65 mètres sur 45 avec huit rangées de douze piliers et onze nefs. L'intérieur de l'église est décoré de mosaïques et de chancels de marbre blanc. L'autel, en argent, est placé au centre de l'édifice. Il est surmonté d'un baldaquin de forme pyramidale en marbre soutenu par quatre colonnes. Outre la basilique, le site se compose d'un baptistère (une seconde basilique beaucoup moins considérable que la première : 35 mètres sur 25) et d'un monastère abritant environ 300 moines (le monastère Saint Étienne, le plus important de la ville).

Constantin Pantechnes

Constantin Pantechnes, le frère aîné d'Étienne Pantechnes, possède une villa dans ce quartier. Cet homme pompeux et intolérant possède de nombreux domaines en Carthagie, il est très influent parmi la noblesse de la ville. Il se considère comme issu d'une ancienne et prestigieuse famille, et remonte son lignage à Solomon, le premier gouverneur de l'Afrique Byzantine (VIe siècle). Il se verrait très bien remplacer l'actuel exarque, et prépare activement une cabale pour le faire déchoir, en l'accuser de collusions avec les Carolingiens, avec des preuves fabriquées de toutes pièces. Il compte pour cela sur l'aide de son frère Étienne, qui dispose de nombreux soutiens dans les monastères de Carthage.

Les Verts et les Bleus : les factions byzantines

Les Bleus sont principalement des artisans et des commerçants d'origine modeste et soutiennent des concepts religieux issus de l'Orient comme le monophysisme, tandis que les Verts, plutôt gréco-romains et issus de familles patriciennes, soutiennent l'orthodoxie religieuse définie par les différents conciles. Chacune des factions a sa tribune dans l'Hippodrome : les Bleus à gauche et les Verts à droite de ceux-ci.

Les deux basiliques de Saint-Cyprien

Il existe à Carthage deux basiliques en l'honneur de Saint Cyprien, l'une construite sur le lieu de son supplice (« mensa Cypriani »), l'autre sur son tombeau (memoria). Ces basiliques, construites au IVe siècle, sont vite devenues célèbres en Afrique et même par-delà les mers. Les fidèles furent nombreux à se faire enterrer près du martyr, et ils sont encore nombreux à vouloir le faire encore aujourd'hui. Utilisées durant l'ère vandale pour le culte de l'arianisme, les basiliques furent restaurées au culte orthodoxe par Justinien en 541.

Les deux églises sont de forme basilicale, avec une étroite nef centrale flanquée de six nefs latérales. Le déambulatoire est sur deux niveaux, avec un certain nombre de petites niches et alcôves. Les basiliques sont particulièrement connues pour la richesse de leurs mosaïques dépeignant le passé de Carthage, de la ville punique à la ville byzantine. Non loin des églises, les jardins de Saint Cyprien figurent parmi les lieux de recueillement les plus connus de Carthage : on dit que de nombreux miracles ont eu lieu dans ce jardin, inspirés par le saint.

Basilique « Majorum » Hagia Sophia

Une première basilique a été construite non loin de la colline de Byrsa par Constantin pour y accueillir les reliques des saintes Perpétue et Félicité après leur martyre, et où Saint Augustin a prêché plusieurs sermons. L'édifice fut ensuite réquisitionné par les Vandales et destinée au culte arien. Ruinée par les Vandales, Justinien fit construire une nouvelle basilique à quelques mètres de l'ancienne, et fit relever l'ancien édifice, qui devint alors les chapelles duales de sainte Perpétue et de sainte Félicité.

Justinien la reconstruisit sous la forme d'une basilique à coupoles (la coupole représentant la sphère céleste du royaume de Dieu). Rapidement devenu le centre de la vie urbaine à Carthage avec la colline de Byrsa, l'édifice n'est surpassé que par Hagia Sophia à Constantinople. Au milieu de la nef centrale, quatre piliers imposants et stylisés formant un

carré de plus de 25 mètres de côté supportent une coupole de près de 18 mètres et d'une hauteur de 48 mètres. L'autel en argent est placé au centre. Les six nefs latérales sont voûtées de demi-coupoles. L'édifice ne compte pas moins de treize travées. L'édifice est appelé Majorum Hagia Sophia car c'est la plus grande de tout Carthage, et parfois Petite Hagia Sophia, en référence à Hagia Sophia de Constantinople dont c'est le modèle.

Trete fenêtres sont percées dans le tambour de la coupole, ce qui magnifie l'or des mosaïques murales (des mosaïques en or et des icônes de Saints, de la Vierge et des douze apôtres), créant ainsi une atmosphère envoûtante et propice au recueillement. L'intérieur de la cathédrale est une entière féérie de pierres, de marbre, de lumières et de couleurs, comme les rangées de piliers en porphyre et en marbre blanc antique, les dalles passant par des bandes du bleu nuit au vert sombre et au rouge profond. La nuit, ces jeux de lumière sont entretenus en allumant des lampes et des chandelles, suspendues à la coupole et aux plafonds par de longues chaînes torsadées de cuivre martelé.

Stephanos de Bithynie est l'actuel métropolite de Carthage. C'est un homme courageux, fier, à l'air avenant, qui a été nommé il y a dix ans par l'empereur Michel III. Venu directement de Constantinople, il a la haute main sur la nomination des évêques de Carthagie et de Tripolitaine. Il respecte profondément l'exarque et lui demande souvent conseil. Il s'intéresse beaucoup aux écrits des premiers chrétiens, Saint Augustin principalement.

Lorsqu'il ne prêche pas dans les campagnes de Carthagie ou de Tripolitaine, il prend du temps pour rédiger une Vie de Saint Augustin, où il donne ses impressions sur la vie religieuse d'alors et celle d'aujourd'hui. Il a rédigé jusqu'à présent une soixantaine de pages, couvrant les trente premières années du saint. Il s'apprête à aborder la période italienne de la vie de Saint Augustin (de 383 à 388), mais il est confronté à un grave problème : il ne peut pas aller sur place, à Rome et à Milan. Aussi, il recherche des personnes qui puissent faire le voyage pour lui, et recueillir toutes les informations d'intérêt sur place. L'exarque pourrait appuyer une telle mission, mais ce dernier demanderait plutôt des informations sur la situation actuelle en Italie (ce qui serait très utile pour l'empire).

Les basiliques de Douïmès

Ces deux basiliques chrétiennes dites de Douïmès (à voûtes) ont été édifiées à proximité des thermes d'Antonin le Pieux. Elles sont dédiées respectivement à Saint Éleuthère et à Sainte Pélagie. La première basilique est petite, possède trois nefs et est dotée de magnifiques mosaïques. Un cimetière chrétien est à proximité, ainsi qu'un tombeau punique. Certains conjecturent, sans apporter de preuves, qu'il pourrait s'agir du tombeau d'Hannibal ou d'un membre de sa famille. Il s'y trouve des poteries, des masques en terre cuite et un grand nombre d'objets figurés qui trahissent souvent l'influence égyptienne.

La seconde basilique, construite sous Maurice et terminée en 618 sous Héraclius est plus grande, avec cinq nefs, deux sacristies et un martyrium (consacré à Saint Astérius), qui est richement décoré avec des statues d'empereurs et des mosaïques : un paysage floral marin dans le vestibule, des décors géométriques alternant avec des représentations d'oiseaux dans la nef principale, deux paons autour d'un cratère dans le chœur.

La synagogue de Théodotos

La principale synagogue est située au nord des Thermes d'Antonin. Elle a un plan basilical comme les édifices religieux grecs, et mesure 60 mètres sur 30. Elle est nommée en l'honneur de son fondateur, qui la bâtit au II[e] siècle. Des colonnes divisent l'espace central en trois salles allongées. À son extrémité, on trouve une abside destinée à contenir les biens les plus précieux du culte juif (le candélabre à sept branches sur le tabernacle), où est célébré chaque samedi le shabbat. Les mosaïques sont entièrement composées d'images figuratives dans la partie centrale, et de figures géométriques dans les autres parties de l'édifice.

Une chose si simple

Léon Skleros, exarque de la Carthagie, a accepté la demande du métropolite de la basilique Majorum Hagia Sophia. Il va autoriser une cérémonie et un transfert d'icône pour permettre de renommer le célèbre édifice religieux. Ce qu'il n'avait pas anticipé, c'est l'immense engouement de la population et des autorités religieuses pour trouver le nouveau nom. Tous voudraient que l'on choisisse le nom de leur saint patron ou que ce soit en référence à un champion des différentes obédiences de la région. Les orthodoxes, les ariens, les donatistes et les différentes communautés importantes de la région font donc pression sur l'exarque et son administration mais aussi sur le métropolite Stephanos pour avoir gain de cause. Skleros, désirant se débarrasser d'un souci de plus, a confié la tâche à son second, l'édile Asdrubal qui doit déterminer le nom en fonction des suggestions de Stephanos mais surtout en fonction des pressions et du meilleur parti à prendre pour la région. Ce dernier, désespéré par ce qui semble un véritable traquenard, a décidé d'utiliser les grands moyens et loue les services des investigateurs, avec qui il n'a aucun rapport (pour se couvrir éventuellement) afin de déterminer qui se cache derrière chaque proposition et faire tout ce qui est nécessaire pour « dissuader » les mauvaises propositions.

Il faut donc enquêter sur les six principales propositions, savoir à quelle obédience chacun des saints fait référence, enquêter en utilisant les universités car aucun homme de foi ne peut être cru sur parole dans cette affaire. Et surtout il faudra trouver un « moyen » de dissuader toutes les propositions jugées indésirables. Les investigateurs seront-ils suffisamment pragmatiques pour user de moyens jugés contraires à leur foi chrétienne ? Ne reculeront-ils devant rien s'ils ont en face d'eux des personnes obstinées (les donatistes par exemple) mais pourtant n'ayant commis aucun crime ? Pour une fois, les investigateurs arriveront-ils à endosser le mauvais rôle pour sauver le calme de la région ?

Abram ben Issachar

Abram ben Issachar est le grand rabbin de la synagogue de Théodotos. Âgé d'une trentaine d'années, le rabbin est d'un tempérament assez impulsif et dynamique, et apparaît ouvert et amical (quoiqu'un peu méfiant) vis-à-vis des chrétiens. Il prend soin de son apparence, ce qui impressionne favorablement ses interlocuteurs : jamais des cheveux courts, une barbe et une moustache soigneusement entretenues, ainsi que des vêtements de qualité, souvent religieux (quoiqu'il lui arrive de vêtir des tuniques locales lorsqu'il ne prêche pas). Il connaît particulièrement bien la ville de Carthage, et est prompt à disserter des différences entre les religions avec qui le souhaite, et notamment avec l'exarque de Carthage, Léon Skleros.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	16	Piété	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	70
Conviction	80

Compétences

Bibliothèque	65 %
Culture Artistique	
- Littérature	48 %
Écouter	55 %
Sciences humaines	
- Histoire	60 %
- Géographie	40 %
- Littérature	45 %
- Religion	80 %
Sciences occultes	30 %

Langues

Grec	80 %
Berbère (parler)	32 %
Hébreu (parler)	70 %

Les relations entre les juifs et les chrétiens sont cordiales en Carthagie. Les nombreux édits de tolérance émis par les empereurs successifs ont grandement joué dans ces relations apaisées, les juifs ont la liberté intégrale de culte, et peuvent à l'occasion demander l'édification de nouvelles synagogues pour les besoins du culte.

À Carthage, il existe quatre synagogues. Elles sont, à l'exception de la synagogue de Théodotos, toutes situées entre le Mont Khegga et Mélage, car c'est là que se vivent principalement les juifs.

Les cimetières

À l'inverse des cimetières puniques qui étaient placés à l'intérieur des remparts (notamment non loin et sur la colline de Byrsa), les cimetières romains et byzantins se trouvent hors des limites de la ville. Il y a plusieurs cimetières, dont celui des officiales, réservé aux fonctionnaires de l'administration de l'exarchat, situé aux abords des citernes de Mélage.

Il y a régulièrement des processions religieuses au cimetière, car c'est là que fut enterré Saint Cyprien. Des cérémonies religieuses en l'honneur des saints de Carthage (Saint Augustin, Saint Cyprien) sont régulièrement organisées dans la basilique des saintes Perpétue et Félicité. Dans la nef, il y a des mosaïques représentant des scènes de vie de ces saints (sainte Perpétue tenant la palme du martyre et écrasant un serpent, Saint Cyprien prêchant les fidèles alors qu'il est cerné par les officiers romains). Dans la crypte est conservé les sarcophages des Saintes Perpétue et Félicité, avec des bas-reliefs représentant l'Adoration des Mages, le Bon Pasteur, la multiplication des pains, Adam et Eve.

Il y a aussi la grande nécropole de Khegga, qui servit aussi lors des dernières décennies d'existence de la Carthage punique, et qui continua à servir à l'époque romaine. Certaines familles juives de Carthage y sont également enterrées.

Les tombes comprennent une ou plusieurs chambres rectangulaires, qui sont accessibles par un puits ou un escalier. Certaines tombes ont été violées par les Vandales ou les Berbères, qui veulent y récupérer les armes, les bijoux, les poteries, pour les revendre sur des marchés provinciaux à bon prix.

Les autres villes de Carthagie

L'influence byzantine s'étend principalement sur les côtes. Plus l'on s'éloigne des côtes, et plus la puissance byzantine décroît, alors que l'influence des clans berbères se fait de plus en plus sentir.

Ammaedara

Ammaedara (5 000 habitants) est l'une des plus anciennes villes romaines d'Afrique (fondée au I[e] siècle avant J.-C). La ville s'agrandit rapidement, et se dota d'un grand nombre de monuments, avec un arc de triomphe dédié à Septime Sévère, mais aussi des mausolées, des thermes souterrains, d'une basilique (consacrée à Saint Nicolas) et à l'époque byzantine de plusieurs forteresses byzantines.

Aujourd'hui, Ammaedara n'appartient plus à l'Empire byzantin, mais à Ifriqiya. Cette rétrocession s'est effectuée durant le règne de Justin II. Suite à cela, la ville s'est transformée, et de nouveaux monuments ont été construits, tel l'arc de triomphe du roi Koceila I et le palais des rois d'Ifriqiya.

Ammaedara est devenue une ville à l'architecture typiquement berbère (des maisons ou palais de terre rouge ou ocre), où l'influence byzantine est encore très présente. C'est l'une des capitales du royaume d'Ifriqiya, l'un des lieux de résidence préféré du roi actuel d'Ifriqiya, Koceila II.

Une légende fait état que le fondateur du royaume d'Ifriqiya, le roi Mastias, aurait été enterré ici à Ammaedara. Que la légende soit vraie ou fausse, de nombreux Berbères viennent se recueillir devant la supposée tombe du roi, et particulièrement le jour du Pâques. Après le recueillement, les Berbères se retrouvent sur la grand-place pour de longues courses de chevaux ou de chameaux. Les étrangers y sont les bienvenus, pour peu qu'ils puissent boire la boisson locale, le furta (alcool d'olive fermentée) très alcoolisée.

Bulla Regia

Située sur la route reliant Carthage à Hippone, la ville de Bulla Regia a été fondée par les Berbères, sans doute au VII[e] ou VI[e] siècle avant J.-C puis est passée sous domination carthaginoise au III[e] siècle. Au lendemain de la chute de Carthage, Bulla Regia (qui reçoit alors son épithète de « royal », Regia) devint la capitale du royaume numide de Massinissa. À cette époque, les rues étaient organisées selon un plan orthogonal de type hellénistique qui remplaçait en partie l'ancien plan des ruelles et des insulae.

La ville passa sous domination romaine après la bataille de Thapsus (46 avant J.-C), et devint une colonie romaine sous le règne d'Hadrien. Deux familles importantes, les Marcii et les Aradii, contribuèrent à faire de Bulla Regia une ville florissante, après s'être enrichies dans le commerce du blé et de l'huile. La ville se dota d'un évêque dès 256, et fut totalement christianisée dès 399. Avec

l'occupation vandale, la ville déclina lentement et fut victime de la persécution arienne. Les tremblements de terre de 547 et de 633 furent fatals à l'essor de la ville : Bulla Regia devint une petite ville de province (2 500 habitants), qui est aujourd'hui éclipsée par des villes comme Dougga ou Thabraca.

Bulla Regia est connue pour ses larges villas (habitées par de riches Berbères), et par quelques anciens monuments (dont certains sont en ruines), comme le théâtre, les thermes, l'ancien temple d'Apollon ou la nécropole païenne. Deux basiliques, dont une abrite des reliques de Saint Étienne, servent au culte chrétien. Le marché, construit par les Aradii au IIIe siècle est encore actif, mais est relativement modeste et peu approvisionné par les Berbères. La ville est protégée par une imposante citadelle byzantine, et par une unité de 100 soldats, des soldats berbères prêtés par Ifriqiya à la Carthagie byzantine.

Récemment, certaines villas ont été incendiées, et les tombes du cimetière (principalement des membres de la famille Marcii, qui étaient des défenseurs de l'orthodoxie) ont été vandalisées, ce qui perturbe la tranquillité de la ville. Des rumeurs font état d'extrémistes politiques et/ou religieux, ou d'un clan de Berbères qui cherche à raviver une tension qui n'existait plus depuis longtemps, depuis la domination vandale (où il y a eu d'importantes rivalités et haines entre arianistes et orthodoxes).

Capsa

Bâtie au pied du versant sud du Mont Tebes (915 mètres) et de son contrefort le Mont Assal (600 mètres) qui la protègent des vents, Capsa (9 000 habitants) est située au cœur de l'oasis la plus septentrionale de tout le Maghreb. Elle est arrosée par des sources abondantes, entourée d'une forêt de palmiers et d'oliviers. C'est le point avancé des hauts plateaux contre les incursions des nomades. La ville (ainsi que la dizaine des villages alentour) est prospère.

Parfois appelée la cité aux cent portes (du fait de ses nombreuses portes), Capsa est selon les dires de ses anciens habitants la plus ancienne de toute la Carthagie, puisqu'ils lui attribuent une origine divine : dans les légendes, Hercule Libyen passe pour en être le fondateur (des statues le représentant sont encore visibles en ville, particulièrement dans quelques villas appartenant à des marchands fortunés). En réalité, nul ne sait quand la ville a été fondée.

Ville protégée par Jugurtha lors de sa guerre contre Rome (certains disent que le trésor de Jugurtha y fut caché), elle fut ensuite prise et incendiée par cette dernière. Sa population en âge de se battre passa au fil de l'épée, et les autres furent réduits en esclaves puis vendus. Mais Capsa renaquit vite de ses cendres, peu de temps après l'annexion du royaume numide et la transformation en province romaine. La ville devint un carrefour routier de première importance, avec l'ouverture, sous le règne de Trajan (98-117) des routes vers Thusuros et Turris Tamalleni, qui vinrent s'ajouter aux routes vers Ad Turres, Sufetula et Thaenae. Capsa devint une sorte de cité caravanière, florissante et prospère.

La région de Capsa, en théorie intégrée au royaume vandale, fut en pratique indépendante et sous souveraineté berbère durant toute l'occupation vandale. La ville fut reconquise sous Justinien, renommée Felicissima Iuistiniana Capsa. À cette occasion, une muraille et une citadelle furent construites. Elle devint ville garnison (tout en restant ville commerçante), gardienne avec Thélepte de la frontière de la Carthagie byzantine. Un corps expéditionnaire de 700 soldats vint s'installer ici, sous l'autorité d'un commandant militaire. Ils avaient (et ont) pour objectif de parer les attaques, sans cesse plus audacieuses, des tribus berbères des environs.

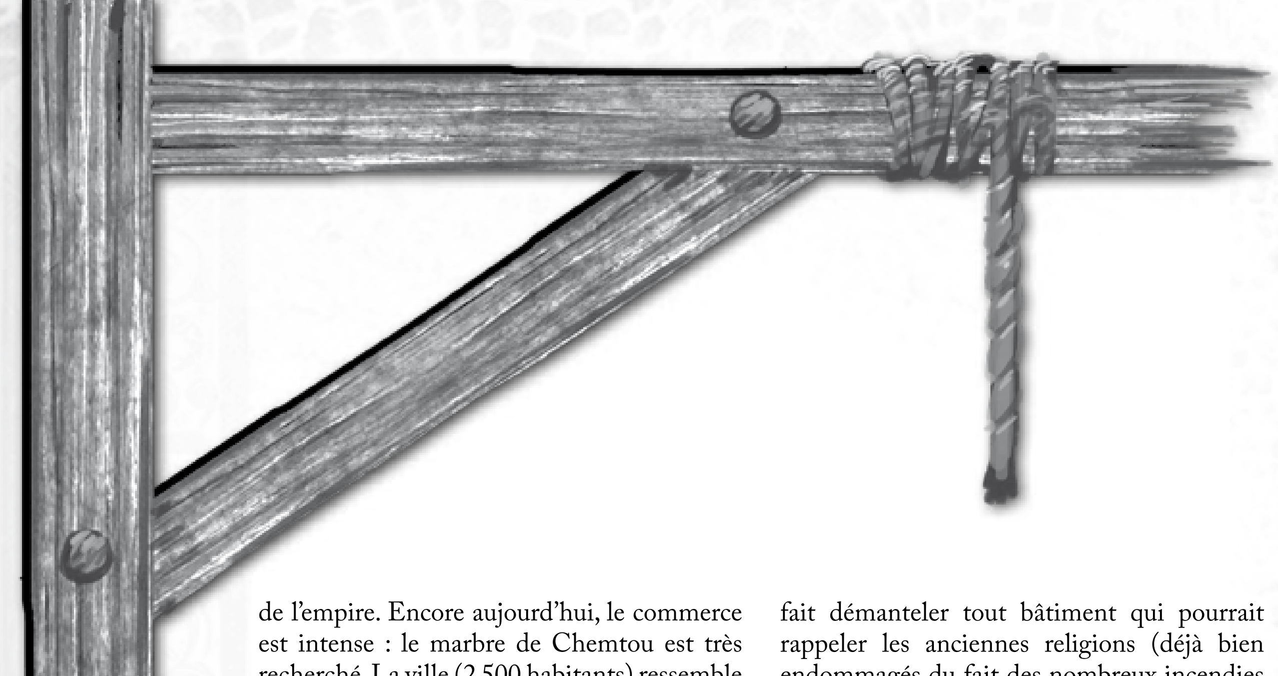
Capsa est réputée pour ses courses de chevaux à l'hippodrome de Justinien, qui est long de 300 mètres et large de 80. Ces spectacles de chevaux, organisés comme à Carthage entre les représentants des quatre factions, attirent les foules et rendent la ville digne de son nom, Felicissima Iustiniana Capsa, une ville réellement byzantine.

La ville est aussi connue pour le monastère orthodoxe de Saint Jean le Précurseur - un vaste domaine composé d'une grande église à cinq nefs (dans laquelle est rappelé le martyre qu'ont subi sept moines sous la domination vandale, en 483), d'un baptistère, d'un cloître, d'un vaste jardin avec des vignes. Le monastère compte environ 300 moines.

Des festivités religieuses et profanes sont régulièrement organisées. La principale manifestation religieuse a lieu au huitième jour de mai, c'est la procession des sept moines, qui rappelle à tous le martyre des bienheureux moines capturés dans les environs de Capsa et exécutés à Carthage sur ordre du roi vandale Hunéric.

Chemtou

Fondée par les Berbères au VIe siècle avant J.-C, la petite ville se développa rapidement grâce aux routes commerciales et aux carrières de marbre qui sont exploitées dès le IIe siècle avant J.-C. Ce marbre, appelé « marbre numide » (marmor numidicum ou marbre de Chemtou), est caractérisé par une palette de couleurs variant entre le jaune et le rose. Il a été utilisé, et l'est encore, pour la construction d'édifices de prestige (temples et villas), que ce soit en Carthagie ou dans les autres provinces



de l'empire. Encore aujourd'hui, le commerce est intense : le marbre de Chemtou est très recherché. La ville (2 500 habitants) ressemble beaucoup aux autres villes de la province : un forum avec une basilique à trois nefs (la basilique Sainte Perpétue), un théâtre et des thermes.

Dougga

La ville, appelée Dougga ou Thugga (signifiant « protéger » en punique »), a été fondée par les Berbères au VIe siècle avant J.-C. Ville de peu d'importance sous les romains et les Vandales, elle se développa à la faveur de la reconquête byzantine et avec la bénédiction des Berbères d'Ifriqiya.

Aujourd'hui, Dougga a totalement éclipsé sa proche voisine, Bulla Regia. Ses nombreux monuments et la campagne environnante, fertile, témoignent de l'opulence de la ville. Ses marchés constituent l'un des marchés majeurs de la Carthagie : ils sont régulièrement fréquentés par des marchands d'Ifriqiya, ou par des nomades Berbères de royaumes voisins et souvent ennemis, ce qui implique assez régulièrement des rixes. Les miliciens berbères, prêtés par Ifriqiya à Byzance, veillent au grain. Mais ils ont parfois tendance à favoriser les leurs plutôt que les marchands étrangers, byzantins notamment. C'est ce commerce florissant qui a permis à la cité de se relever des trois incendies qui ont ravagé les habitations au cours des trois derniers siècles.

L'autre spécificité de Dougga est ses édifices religieux. Autour du forum, sont construites les deux basiliques de la ville. Il y a également autour de la ville des ruines qui furent jadis des temples consacrés à des divinités païennes : les temples de Massinissa divinisé, de Liber Pater, de Mercure, de Minerve, de Pluton, de Saturne et de Junon Caelestis, et d'autres constructions dédiées aux victoires des empereurs romains (Auguste et Caracalla). Ces temples sont tous censés être désaffectés, le christianisme triomphant ayant fait démanteler tout bâtiment qui pourrait rappeler les anciennes religions (déjà bien endommagés du fait des nombreux incendies qui ravagèrent la région).

Il existe à Dougga comme dans nombre de villes des édifices dédiés aux loisirs, même si beaucoup de ces lieux sont désormais inoccupés, ou dévolus à d'autres usages. Le théâtre, qui peut accueillir 3 500 spectateurs, alors même que la cité ne compte que 7 000 habitants, est l'un de ces lieux, tout comme le cirque, d'une longueur de 393 mètres et avec une spina longue de 190 mètres et large de 7 mètres. Les thermes ont depuis longtemps été convertis en huilerie, ce qui s'explique aisément du fait de l'existence des nombreuses oliveraies de la région.

Enfin, le complexe mortuaire de Dougga est particulièrement impressionnant, sur une étendue presque égale aux trois quarts de la superficie de la ville des vivants. La cité des morts est composée de nécropoles à dolmens, de tombes circulaires (dites « à bazina »), de sépultures romaines et d'un mausolée libyco-punique (un tombeau de 21 mètres de haut). Ce dernier lieu aurait été construit par un prince de la ville au IIe siècle avant J.-C, Atban fils de Iepmatath. Atban aurait été, selon les rares archives encore conservées au forum, le grand prêtre de Junon Caelestis qui aurait institué le culte de Junon à Dougga.

Le village de Mustis est situé à environ 15 kilomètres de Dougga au sud-ouest. Si le village fut important durant l'époque romaine, Mustis est aujourd'hui totalement abandonné. Il y avait jadis trois temples dédiés à Cérès, Pluton et Apollon, un forum, un marché, une petite église chrétienne et une basilique (consacrée à Saint Cyrille), un certain nombre de maisons romaines et une citadelle, édifiée sous Justinien, qui servit durant les luttes des Byzantins contre les Vandales.

Nul ne sait exactement pourquoi et quand Mustis a été abandonnée, et beaucoup

formulent, dans les villes avoisinantes, quelques hypothèses : razzias répétées des Berbères, maladie foudroyante des derniers habitants, revanche ultime des derniers Vandales ou encore tremblement de terre.

Hadrumète

Fondée par les Phéniciens au IXe siècle avant J.-C, Hadrumète est principalement une cité portuaire. Un temps liée à Carthage, elle jouit avec la conquête romaine d'une relative autonomie. Elle obtint sous Trajan le titre de colonie honoraire. Avec l'invasion Vandale, la cite fut entièrement détruite. Ceux-ci la reconstruisirent sous le nom d'Hunerikopolis (d'après leur roi Hunerik). Au siècle suivant, la ville fut reconquise par les Byzantins et renommée Justinianopolis. Elle devient alors l'une des plus importantes forteresses de la Carthagie.

Capitale de l'ancienne province de Byzacène, Hadrumète (comme l'appellent encore ses habitants) a été entièrement reconstruite, et sa muraille, détruite entièrement par les Vandales, reconstruite. Son emplacement littoral privilégié, la richesse de son arrière-pays font d'Hadrumète une cité opulente. Elle compte environ 30 000 habitants.

S'il existe toujours un forum (situé non loin de palais appartenant à de riches familles byzantines ou locales), le cirque, lieu de plaisir de l'ancienne Hadrumète, n'a jamais été reconstruit. Le marché est limité et peu fourni, signe que la ville a plus désormais une vocation militaire et non de plaisance. Il existe deux ports majeurs à Hadrumète (plus trois autres petits ports, de simples débarcadères privés pour les puissants de la cité) :

- le port Justinien est dévolu au commerce (en particulier le commerce des amphores). Il peut accueillir simultanément 400 navires, mais est aujourd'hui quelque peu délaissé. Les marchands préfèrent en effet se rendre dans la petite ville de Thaenae au sud, plus commerçante et beaucoup moins oppressante que la froide Hadrumète.

- le port Héraclius est un port militaire connecté au Bastion, la citadelle de la ville où réside habituellement le drongaire de Carthage (lorsqu'il est à Hadrumète) et son second, le drongaire de la flotte affectée à Hadrumète. La flotte d'Hadrumète est composée de 10 navires (5 dromons et 5 navires éclaireurs).

Hippone

Hippone est l'une des villes les plus anciennes de la Carthagie. Fondée au XIIe siècle avant J.-C par les Phéniciens, elle fut initialement nommée Ubbôn (« Golfe, Abri »). Longtemps liée à Carthage, elle devint ensuite la capitale des rois Numides, qui prirent le parti de Rome lors des guerres puniques. La cité, qui était alors nommée Hippo Regius (« Cité Royale »), ne conserva son indépendance que durant un siècle. Ses rois ayant eu l'imprudence de se mêler aux guerres civiles romaines, et de choisir le parti de Pompée, le royaume se vit purement et simplement annexé à l'Empire romain sous l'action de Jules César en -46 avant J.-C.

Devenue une cité romaine, elle se distingua toujours des autres cités fondées par les empereurs romains dans la région (telles que Timgad ou Lambèse), car elle ne fut jamais ni cité militaire, ni cité peuplée de vétérans des armées romaines. Ville prospère, participant au ravitaillement de Rome, avec ses greniers publics (les horrea sacra), elle se couvrit de monuments somptueux. C'est à Hippone que naquit Saint Augustin, et qu'il y mourut, en plein siège Vandale. Hippone fut conquise par les Vandales, après un long siège de 14 mois, et libérée en 534 par les armées de Bélisaire.

La cité est idéalement située, bien protégée des vents et convenablement irriguée par les cours d'eau la traversant. L'arrière-pays est de plus étonnamment fertile, avec une flore et une faune abondante et variée. Il y a de plus d'importantes ressources minérales, ce qui fait d'Hippone un important centre commercial. Elle compte environ 50 000 habitants.

Protégée par d'impressionnantes murailles, Hippone est avant tout une cité de luxe et de plaisir, avec de nombreux thermes, un théâtre et de nombreuses et somptueuses villas, situés sur le front de mer. C'est également un lieu de pouvoir, avec un forum (le plus grand en Carthagie - 76 mètres de longueur, 43 mètres de largeur, doté de statues monumentales des premiers empereurs) et les palais des riches familles d'Hippone. Le quartier de l'Emporium est l'artère commerçante essentielle de la ville.

Il n'y a que peu d'édifices religieux à Hippone (seulement une petite dizaine d'églises et une synagogue, contre nombre de lieux de plaisirs), mais la ville est pourtant une destination de pèlerinages particulièrement recherchée. En effet, nombreux sont les Byzantins à vouloir se recueillir au sommet de la colline de Saint Augustin (haute de 55 mètres) dans la basilique Saint Augustin. Les fidèles des anciens cultes se font particulièrement discrets (sauf peut-être les fidèles de Dionysos), car à Hippone ils ne sont pas bien perçus. Loin est en effet le temps où il y avait un temple consacré à Baal Hammon au sommet de la colline de Saint Augustin.

Leptis Minor

Construite par les Carthaginois au Ve siècle avant J.-C, Leptis Minor s'émancipa peu à peu de la tutelle carthaginoise après la fin de la deuxième guerre punique, en prenant parti pour Rome lors de la troisième guerre punique. La ville se romanisa ensuite fortement, et fut élevée au rang de colonie par l'empereur Trajan au début du IIe siècle. Leptis Minor fut la première ville de Carthagie à être libérée en 533 de l'occupation vandale, avant même Carthage. Leptis Minor, comme lors de la période romaine, a le droit de frapper monnaie.

Leptis Minor (15 000 habitants), qui ne doit pas être confondu avec Leptis Magna en Tripolitaine, est une grande ville comportant une importante forteresse (le fort Bélisaire), un double port militaire et commercial et de nombreux édifices datant de l'antiquité punique et romaine (le temple de Junon, transformé en basilique consacrée à Saint Athanase, les jardins d'Hamilcar, où aurait été enterré le général Hamilcar, et la tour Trajan, la plus haute de toute la ville et qui est aujourd'hui le siège d'une importante compagnie marchande).

Leptis Minor, qui par le passé a connu d'importants conflits religieux entre les donatistes, les arianistes et les orthodoxes, est toujours régulièrement perturbé par les conflits religieux. La ville abrite en effet une importante communauté donatiste, qui régulièrement se manifeste par des actions d'éclat à l'encontre des autres communautés. Cela a incité les marchands juifs et chrétiens à fuir la ville, pour aller à Tacape ou Thaenae, des villes beaucoup plus tranquilles.

La ville est réputée comme étant difficile à gouverner. La charge de gouverneur est en conséquence peu prisée, même si les derniers gouverneurs n'ont pas manqué de courage pour assainir les relations conflictuelles entre les communautés. Actuellement, suite au récent assassinat du dernier gouverneur, la ville est plus que jamais agitée et pourrait souhaiter s'émanciper de l'empire, pour devenir une cité-état libre.

Thapsus, site d'une importante bataille qui fit de la Carthagie une province romaine (en 46 avant J.-C), est désormais un petit village situé à environ 15 kilomètres de Leptis Magna. Situé dans une sorte de presqu'île, longée de part et d'autre par la mer, Thapsus est surtout connu pour le monastère donatiste Saint Cyprien.

L'édifice religieux est très étendu (environ 150 mètres sur 70), et témoigne de sa richesse : un vaste jardin pour les cultures (fruits et légumes), où sont plantés des arbres tels des cyprès et des oliviers, la basilique principale Saint Cyprien (à l'intérieur desquelles peuvent être admirées des mosaïques représentant la vie du Christ) et trois chapelles secondaires, consacrées à Saint André, Saint Luc et Sainte Agnès. Le monastère compte environ 200 moines.

Le mausolée des Barca

La ville de Leptis Minor est connue pour ne pas être de tout repos. Néanmoins sa richesse et son histoire en font un lieu important de la région. Si d'habitude ce sont les donatistes qui font parler d'eux, aujourd'hui c'est un tout autre problème qui secoue la cité. Le mausolée des Barca, qui abrite la tombe du général Hamilcar a été profanée et pillée. Bien qu'il s'agisse d'un monument païen, il fait partie intégrante du patrimoine de la ville et la population y est attachée, aussi est-elle scandalisée par cet acte. Si le gouverneur de la cité n'y accorde pas grande importance, plus préoccupé par les activités dangereuses des donatistes et de leurs opposants, un homme a décidé d'engager des citoyens pour mener l'enquête. Il s'agit d'un riche marchand de la cité, Pinien de Tharsale. Ce dernier a engagé les investigateurs pour mener l'enquête et leur octroie beaucoup plus de moyens qu'il n'en serait nécessaire pour un monument « païen ». Les premières inspections révèlent que la dépouille du célèbre général a disparu ainsi que ses effets personnels. Alors que l'enquête piétine, ils reçoivent de précieux indices pour remonter une piste obscure de pilleurs de tombes. Frayant parmi la lie de l'humanité, ils vont devoir affronter l'hostilité de gens qui ont rejeté toutes les religions pour le seul profit, des donatistes qui s'insurgent pour l'importance donnée à un païen.

Plus l'enquête avance (grâce uniquement aux indices laissés par Pinien), plus l'hostilité grandit. Lorsque les investigateurs retrouveront un des supposés pilleurs, ils découvriront qu'il n'y a jamais eu de dépouille dans le mausolée, seulement quelques vieilles pièces de bronze et de céramique. Lorsqu'un mystérieux assassin élimine ce truand, et que le marchand Pinien insiste pour demander ce qu'il a raconté aux investigateurs, le traqueur devient le traqué. La prudence et la sagesse permettront sûrement aux investigateurs d'enquêter sur leur mystérieux commanditaire, et d'apprendre qu'il est au service d'un marchand bien plus puissant, Ioannes de Bithynie. Une filature ou un interrogatoire bien mené permettra de savoir que c'est ce dernier qui est derrière toute cette enquête et a fourni toutes les preuves de l'affaire. Mais que veut vraiment ce marchand qui réside si loin de la cité ? Et pourquoi Pinien l'a-t-il appelé le Barca dans un moment de panique ? Qui sont ces ombres qui semblent surveiller les investigateurs depuis leur « découverte » ?

Mactaris

Ville numide puis romaine, Mactaris, située non loin de l'ancien champ de bataille de Zama, est une petite ville aussi effacée que Bulla Regia. Elle fut une importante ville numide sous le règne du roi Massinassa, et devint romaine comme Bulla Regia après la bataille de Thapsus. Elle fut promue colonie romaine en 178, et connut une certaine prospérité. Son déclin commença avec la crise donatiste et la domination vandale. Bien que la ville ait été reconquise sous le règne de Justinien, la ville n'a pas renoué avec la prospérité du temps numide et romain : la ville byzantine, principalement peuplée par des Berbères (2 500 habitants), est repliée sur elle-même, et défendue par de petits fortins, construits sous Justinien.

Madaure

Située à 50 kilomètres au sud de Thagaste, Madaure (environ 6 000 habitants) fut édifiée sur le site d'une ancienne ville numide. La ville,

fortifiée, subit assez régulièrement les assauts des Berbères venus des montagnes de l'Aurès, ceux-ci cherchant à prendre possession d'une des plus importantes places fortes le long du Bagradas. La ville est célèbre pour son université, l'une des premières avec celle de Carthage, et cela attire une foule composite d'hommes de lettres, de philosophes, de grammairiens, de mathématiciens et de théoriciens.

Néapolis

Néapolis (3 000 habitants), fondée au Ve siècle avant J.-C, fut prise et pillée par les romains en 148 avant J.-C (payant ainsi sa fidélité à Carthage). La ville sombra dans le déclin au début de l'occupation romaine, puis fut restaurée sous la domination byzantine, et dotée d'une forteresse imposante, à l'image d'autres cités côtières proches, comme Clupea et Pupput.

Aujourd'hui, Néapolis (ainsi que Clupea) sont connus pour la qualité artistique de ses poteries (une rareté particulièrement prisée à Alexandrie, Carthage et même Constantinople), et aussi pour la culture des arbres fruitiers, axée sur les oranges, le citron, et possède une grande variété de fleurs, en particulier les fleurs du bigaradier.

De ce fait, Néapolis est une ville particulièrement visitée par des marchands parfois venus de très loin, qui veulent se procurer les poteries et les fruits de Néapolis et les revendre à grand prix sur les marchés de Bagdad, de Constantinople et parfois même à Aix-la-Chapelle et Axoum.

Nefta

Nefta est une ville oasis (4 000 habitants), qui fut jadis ville numide puis romaine avant de devenir la capitale d'Ifriqiya. Le faible nombre d'habitants à Nefta même s'explique par l'existence d'autres villes dans la région des chotts (Turris Tamalleni, Thusuros et Thagis) et par le fait que les Berbères d'Ifriqiya sont principalement nomades.

L'architecture des maisons de Nefta est propre au royaume d'Ifriqiya : des murs de brique cuite de couleur ocre, des toits et portes de maisons fabriqués à partir de bois de palmier. Les richesses de la ville sont d'une part l'exploitation d'une riche palmeraie produisant des dattes, d'autre part le commerce des esclaves.

Pheradi Majus

Cette petite ville (2 000 habitants), fondée au IIIe siècle avant J.-C, qui porte le nom de son fondateur (Marcus Pheraditanus Majus), ne fut jamais bien importante à l'époque romaine. Elle ne l'est guère plus maintenant. Il y avait un forum, un important marché, des thermes et un vaste complexe religieux, avec principalement les temples de Mars et de Vulcain. Aujourd'hui ces temples ont été rasés, et remplacés par une imposante forteresse byzantine, qui sécurise l'ensemble de la région, et permet d'y maintenir la paix. Il y a également une petite basilique, à l'emplacement exact des anciens thermes.

Le marché est peu fourni, mais parmi les échoppes, on y trouve (comme dans l'antiquité) de belles armes, armures et boucliers forgés par les artisans locaux. Les noms de ces échoppes portent des noms évocateurs, parfois flirtant avec le passé païen de la ville (telles les armes de Vulcain, la forge du ciel, etc.). À la moindre visite d'un représentant de l'église, ces titres sont retirés, et aussitôt remis en place dès son départ.

Pupput

Pupput, dont le nom est probablement d'origine berbéro-punique, a été fondé au Ie siècle avant J.-C. Comme Pheradi Majus, la ville n'a jamais eu une grande importance en Carthagie. Mais pourtant, peut-être à cause du nom de Pupput, la ville est connue dans toute la Carthagie. Ses habitants sont fiers de ce nom, et ne le changeraient pour rien au monde. Il y a peu de troubles à Pupput, mais lorsqu'il y en a, les habitants font bloc, et a fortiori si le « coupable » est un étranger.

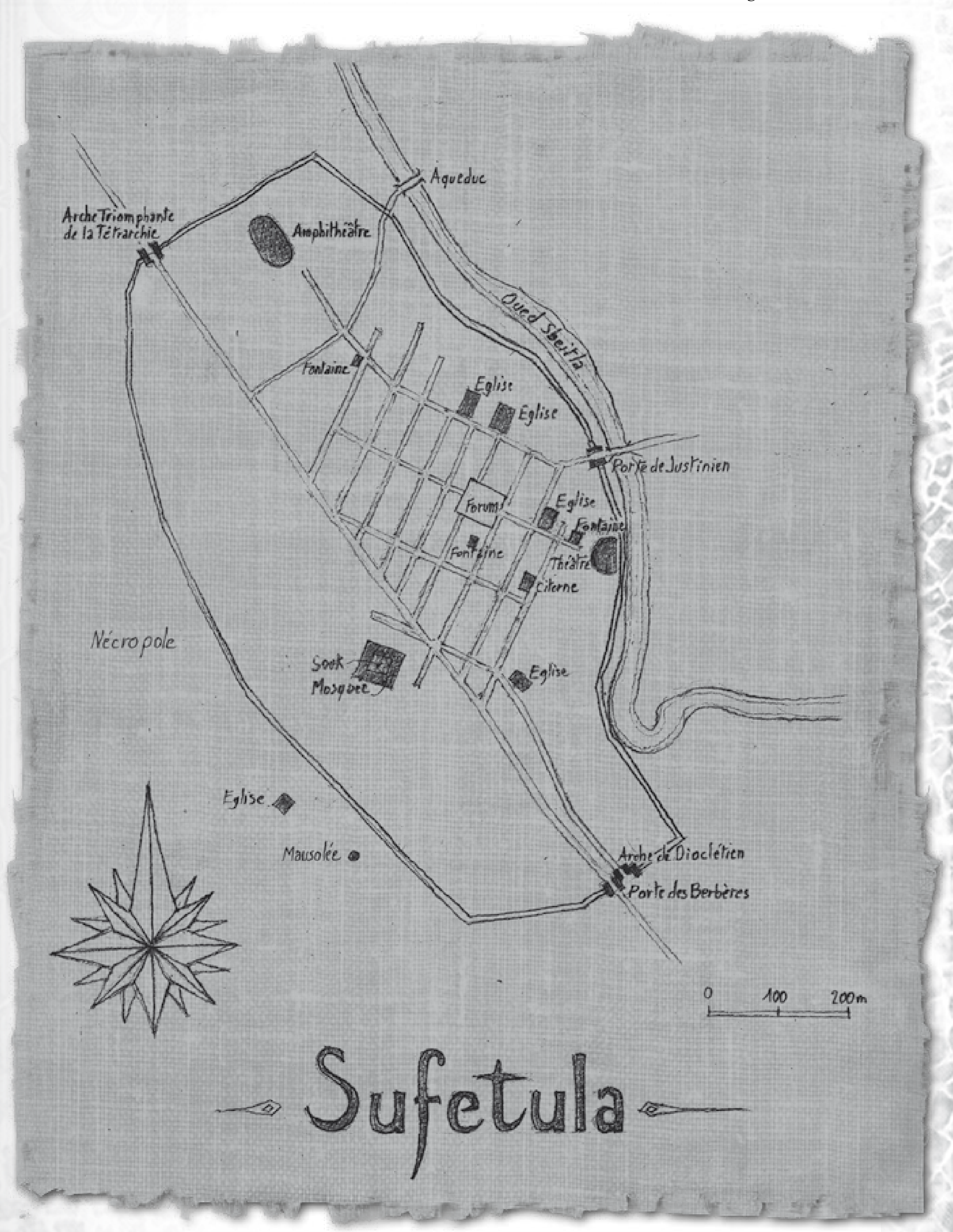
La petite ville (3 000 habitants) est construite autour d'une imposante forteresse (environ 200 miliciens). Il peut être noté une basilique (la basilique Saint Antoine), de splendides villas (avec des chambres pavées de mosaïques à décors géométriques et floraux polychromes, des petits jardins intérieurs avec de petits bassins-fontaines) et plusieurs thermes de

dimension moyenne. Il y a également un capitole, un théâtre et un amphithéâtre. À l'extérieur de Pupput, se trouve la plus grande nécropole de toute la Carthagie.

Sufetula

Sufetula est une petite ville construite par les romains au cours du IIe siècle. De nombreux oliviers aux alentours ont fait la richesse de la cité pendant trois siècles, jusqu'à l'invasion des Vandales. Aujourd'hui, la ville est en relatif déclin, du fait de la proximité des tribus Berbères qui effectuent parfois des raids violents. Sufetula (environ 7 000 habitants) est parfois surnommée la « ville frontière », car au-delà commence les domaines des Berbères.

Les marchands, qu'ils soient berbères ou musulmans, viennent régulièrement au souk



de Sufetula - un marché forain éphémère et hebdomadaire - pour vendre ou effectuer du troc avec le surplus de leurs modestes productions ou certains produits de plus forte valeur ajoutée, tel que le bétail. Les commerces y sont organisés par quartiers et branches commerciales suivantes : alimentation, habillement, équipements, produits ruraux bruts, artisanat rural.

Dans le souk, il faut généralement marchander, c'est-à-dire que les prix ne sont pas fixes et qu'il est possible de discuter avec le vendeur pour trouver un prix qui convienne. En se promenant dans les souks, il arrive parfois de se faire interpeller par certains marchands.

Sufetula est fortifiée. Il y a trois entrées : la première au nord en direction de Carthage (l'Arche Triomphante de la Tétrarchie, pour commémorer le règne des Tétrarques), à l'ouest vers Hadrumète (la Porte de Justinien) et au sud (la Porte des Berbères).

Comme toute ville byzantine, Sufetula dispose de bains publics (qui sont désormais laissés à l'abandon), d'un forum (édifié sous Antonin le Pieux), de cinq églises, qui pour la plupart ont été édifiés à la place d'anciens temples païens dédiés à Jupiter, Junon et Minerve. Il y a aussi un théâtre et des fontaines publiques. Le culte musulman est représenté avec une mosquée accueillant les fidèles sunnites.

Tacape

À la fois port maritime et oasis, Tacape a été fondée par les Berbères bien avant l'arrivée des Phéniciens qui transformèrent la ville en comptoir commercial. La ville resta carthaginoise jusqu'au IIe siècle avant J.-C et la deuxième guerre punique, puis devint une colonie romaine. L'oasis devint alors un centre commercial florissant rattaché à la Tripolitaine.

Se trouvant à la jonction de voies de communication importante, la ville prit de l'importance avec l'arrivée de marchands arabes suite à la fondation du califat abbasside. Une importante communauté musulmane s'est depuis établie à Tacape, et celle-ci, d'obédience sunnite, s'entend très bien avec les chrétiens orthodoxes, malgré quelques heurts qui sont principalement provoqués par les minorités donatistes et arianistes.

La ville (environ 12 000 habitants) est ceinte d'une muraille de grosses pierres et parsemées de constructions antiques (entre autres un ancien fort consacré au culte de Poséidon) et possède une forte citadelle (défendue par un régiment de cataphractaires), plusieurs faubourgs (situés à l'est et au sud du centre-ville), des bazars et des caravansérails, une mosquée magnifique (édifiée après accord des autorités byzantines en 805, sous le règne de l'empereur Nicéphore I le Logothète) et un grand nombre de bains.

Thabraca

Thabraca est une ville fondée par les Numides au IIe siècle avant J.-C qui est ensuite devenue colonie romaine. Thabraca est surtout connue pour être le site de la principale bataille qui opposa les Byzantins, les Arabes et les Berbères, et qui se conclut en 702 par la défaite définitive des Arabes.

Thabraca est un port prospère et florissant (environ 6 000 habitants), qui exporte du marbre polychrome extrait des carrières des monts voisins. La ville est fortifiée, et dispose d'un port militaire (le port Basile), récemment renommé en l'honneur du nouvel empereur.

La ville est dotée de deux monastères, l'un pour les hommes et l'autre pour les femmes. Ces monastères ont été construits sous le règne du roi Vandale Genséric, et à la suite de la reconquête byzantine, ces monastères ont été réaffectés au culte orthodoxe. Ils le sont toujours, les moines suivant toujours les règles de l'orthodoxie, même si la population est plutôt d'obédience arienne ou romaine.

Thaenae

Occupant le début du golfe de la Petite Syrte, Thaenae est une cité ancienne, originellement fondé comme comptoir phénicien sous le nom de Tainat. Elle passa dans les mains des Numides après la chute de Carthage puis sous domination romaine en 46 avant J.-C. Son apogée dura jusqu'au Ve siècle. À la conquête vandale, la cité fut rasée, puis entièrement reconstruite par les romains lors de la reconquête un siècle plus tard. La cité redevint rapidement florissante, grâce aux nombreux échanges commerciaux avec Constantinople, la Libye, Alexandrie et le califat abbasside.

Thaenae (environ 7 000 habitants) dispose de plusieurs établissements thermaux alimentés par un aqueduc et plusieurs citernes, d'un théâtre au sud-est, d'un amphithéâtre à l'ouest extra muros, avec une arène mesurant 42 mètres sur 30. Il y a de nombreuses riches villas byzantines, une dizaine d'églises et une mosquée (d'obédience sunnite). La ville attire de nombreux marchands, qui viennent vendre leurs produits dans le souk.

Thagaste

Thagaste, parfois aussi appelé Souk Aras (« le marché des lions ») est une modeste cité de Carthagie (moins de 4 000 habitants), qui est surtout connue pour Saint Augustin qui y est né. La ville, située à environ 240 kilomètres

de Carthage, a principalement une population berbère. Les relations entre les Berbères des différents clans de Thagaste et des villages avoisinants ne sont pas aisées, et il y a parfois d'importants conflits territoriaux et politiques, avec parfois des assassinats et des incendies suspects.

Le principal édifice religieux de Thagaste est la basilique Saint Augustin. Les habitants sont pour la plupart chrétiens. Saint Augustin est le saint local, plusieurs fêtes religieuses lui sont consacrées. Lors de ces fêtes, une trêve sacrée est décrétée, et celui qui ne s'y conforme pas est très mal vu. Dans certains cas, la trêve peut aboutir à une réconciliation entre « frères ennemis », c'est ce que les Berbères appellent la « réconciliation de Saint Augustin ».

Thélepte

Tout comme Thagaste, Thélepte est une modeste cité de Carthagie (environ 5 000 habitants), principalement peuplée par les Berbères. Elle occupa une position de carrefour dans l'Antiquité, du fait de routes entre les provinces romaines d'Afrique Proconsulaire, de Byzacène (l'actuelle Carthagie) et de Numidie. Aujourd'hui, la ville est toujours située à un carrefour pour les tribus berbères. Thélepte ne possède pas de murailles, il y a plusieurs basiliques et un théâtre (à demi-ellipse). Le vaste marché est fréquenté par de nombreux Berbères et est bien approvisionné.

Au plein cœur d'Ifriqiya, Thélepte est protégée depuis Justinien par une imposante citadelle. Une unité de cataphractaires byzantins (environ 700 hommes) occupe toujours la citadelle, en vertu des accords de paix signés avec les tribus berbères des régions des Chotts et de l'Aurès (quoique certains clans aimeraient maintenant mettre la main sur la forteresse).

Thuburbo Majus

Située à 65 kilomètres de Carthage, la ville, construite par les Romains en 27 avant J.-C, dont le territoire fut longtemps habité par les Berbères, présente le double avantage d'être située dans une riche région céréalière et d'être au carrefour de routes commerciales (les routes Thabraca-Hadrumète, Pheradi Majus-Thuburbo Majus et Sufetula-Carthage). Ayant beaucoup décliné durant l'invasion vandale, et fortement endommagée par un tremblement de terre en 504, la ville a été intégralement reconstruite, et compte 3 000 habitants.

Thysdrus

Ancienne ville phénicienne, fondée par les Puniques et prospère durant la période romaine, Thysdrus fut intégrée à la province de Byzacène. Au cœur d'une région qui connaissait une forte productivité agricole, la cité jouissait d'une relative prospérité. Mais avec la révolte qui commença en 238 et avec le suicide de l'empereur Gordien I dans sa villa près de Carthage, les troupes loyales envers l'empereur Maximin le Thrace détruisirent entièrement la ville. La ville fut partiellement reconstruite en 480 sous le règne du roi vandale Hunéric, et entièrement restaurée sous le règne du successeur de Justinien, Justin II.

Thysdrus n'est plus depuis longtemps la rivale d'Hadrumète qu'elle fut au temps de sa gloire (IIe siècle). Mais ce n'est pas pour autant une ville effacée. La ville compte 12 000 habitants.

L'ancien forum de Thysdrus, situé au centre de la ville, aurait été le point de départ de la révolte de 238. Bien que de nombreux édifices aient été restaurés, il est toujours possible de repérer les traces de l'incendie qui a été déclenché par les forces loyales à l'empereur Maximin. Autour du forum, se trouve le grand amphithéâtre, qui a été converti en forteresse, les basiliques Hagia Perpétue et Hagia Irène, et le vaste marché-agora.

Uthina

Fondé au Ie siècle après J.-C, Uthina (6 000 habitants) est l'une des nombreuses villes situées dans les environs de Carthage, avec laquelle elle est directement reliée (la route de Thuburbo Majus). Si l'occupation vandale a amené le déclin d'Uthina, la reconquête de la Carthagie par le pouvoir byzantin a redynamisé la ville, qui est devenue le lieu de résidence favori des nobles de Carthage.

La ville est dotée de cinq grandes basiliques, les basiliques de Sainte Félicité et Saint Jean Baptiste étant les plus importantes. Ces deux édifices sont situés non loin du forum principal d'Uthina. Les anciens thermes ont été transformés depuis la période vandale en ateliers de potiers, et le capitole et l'amphithéâtre ont été fortifiés et utilisés comme citadelles. Le pouvoir byzantin a considéré que ces changements étaient bienvenus, que cela éloignait la menace des raids barbares d'Uthina, et donc de Carthage. Les édifices dits de loisirs sont rares, Uthina étant devenue une ville plus industrieuse (potiers, carrière de pierre dans les environs d'Uthina).

Utique

Fondée en 1101 avant J.-C, Utique est la plus ancienne ville de la Méditerranée Occidentale. Tombée sous domination carthaginoise au Ve siècle avant J.-C, elle changea souvent de camp au cours de son histoire, punique tout d'abord avant de se ranger du côté Romain

lors de la troisième guerre punique. Lorsque Carthage tomba, Utique fut récompensée de sa fidélité et fut érigée en capitale de la province romaine d'Afrique. Elle fut privée de cet avantage lors de la refondation de Carthage. La cité fut prise par les Vandales, commandés par Genséric, en 439 et reprise par les Byzantins en 534.

Utique est désormais une modeste cité de Carthagie (environ 8 000 habitants), avec un amphithéâtre, des thermes, un cirque et de nombreuses riches villas, appartenant pour la plupart à de riches carthaginois. Le vieux port est en partie comblé par les alluvions du Bagradas, et rien n'est fait pour désensabler le port, car l'intérêt stratégique de la ville est plus que limité. Un dicton en Carthagie dit que celui qui est nommé gouverneur d'Utique est là parce qu'il a déplu d'une manière ou d'une autre, car rien d'intéressant ne se passe à Utique, à part quelques querelles de marché.

Les peuples de la Carthagie

Si on trouve de nombreux groupes ethniques dans la région, il est possible de les regrouper en deux entités distinctes : les Byzantins d'un côté et les Berbères de l'autre.

Les Byzantins

Origine

Les sujets du basileus ont deux origines : d'une part les descendants des colons romains et d'autre part les Byzantins qui se sont réinstallés sur ces terres au cours des VIe et VIIe siècles. Les premiers colons se sont installés sur les ruines de la Carthage punique après sa destruction en 146 avant J.-C. Ils sont pour leur grande majorité d'origine italienne et servaient dans l'armée romaine. Les seconds viennent de plusieurs régions de la Méditerranée. On trouve des Grecs, des Italiens, des Illyriens, quelques Égyptiens et des Lombards. Il ne faut pas oublier que ces peuples se sont métissés depuis longtemps avec les Berbères natifs et qu'aujourd'hui il est rare de trouver des habitants de la Carthagie qui n'aient pas dans leurs racines des ancêtres berbères et grecs.

Type

On retrouve souvent le type méditerranéen, de taille moyenne à petite, avec une corpulence plutôt trapue et le grain de peau plutôt cuivré. Les différences entre les descendants des Italiens et des Grecs se remarquent pour l'œil avisé mais laissent la plupart des personnes indifférentes.

Langue

Pendant longtemps le latin fut la langue officielle même si les idiomes berbères et d'une certaine manière le copte étaient assez répandus. Depuis le renouveau carthaginois (qui correspond à la naissance de l'exarchat de Carthage), le grec est devenu la seule langue officielle, mais elle reste cantonnée aux officiels et aux textes tandis que la rue continue de parler un mélange de bas latin et de berbère.

L'habitat

La civilisation byzantine reste largement urbaine. Dans les cités côtières le modèle de l'insula (immeuble pouvant abriter plusieurs familles avec des boutiques au rez-de-chaussée et un à deux étages) reste le plus répandu. L'importance stratégique du bois (présent mais nécessaire à la construction navale et aux armes) fait que les nouveaux habitats apparaissent comme plus vétustes que les plus anciens. En effet si un bâtiment vient à s'écrouler ou qu'il faut construire de nouveaux logements (à moins que ce ne soit pour un riche aristocrate), il sera de plain-pied avec des murs en briques crues ou cuites

Qui veut la peau d'Aurélius Priscus ?

Aurelius Priscus est le gouverneur de la cité d'Utique. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, effacé mais courtois, sans réelle poigne mais qui n'en a pas besoin car il n'y a rien à mater à Utique. La rumeur prétend qu'il aurait déplu à l'exarque il y a une dizaine d'années lorsqu'il s'opposa à son projet militaire d'expédition contre les tribus berbères du sud-est. La seule fois où cet homme s'est affirmé fut le pire moment de sa carrière et depuis il coule des jours monotones dans cette cité périphérique.

Mais Aurelius Priscus a disparu. Pire, on a retrouvé des traces de luttes dans sa villa. Qui pourrait bien vouloir du mal à cet homme insignifiant ? La cité tranquille semble se réveiller et les tensions entre les différents groupes sont montées d'un cran. D'un côté les orthodoxes accusent les donatistes d'avoir éliminé un des leurs afin de placer un partisan à la tête de la cité (fait improbable puisque c'est l'exarque qui nomme le gouverneur). De l'autre, les Byzantins regardent d'un mauvais œil les Berbères (pourtant sédentaires et intégrés) car ils pensent que ces derniers veulent avoir la main mise sur la cité. Déjà la milice a dû intervenir dans plusieurs affrontements sanglants qui ont coûté la vie à au moins une dizaine de personnes. Il faut vite faire la lumière sur cette affaire et trouver un coupable, quitte à l'inventer. Les investigateurs ont été envoyés par l'administration de la Carthagie pour résoudre cet épineux problème. Épineux parce que s'ils trouvent la vérité, pourront-ils la rendre publique ? Si un de ces quatre camps est derrière cette affaire, il se retrouvera attaqué de toutes parts et on risque un embrasement de toute la région.

Enquêter sur le lieu du « crime » révélera peu d'indices, si ce n'est que dans la lutte, quelqu'un a été blessé sérieusement (les nombreuses tâches de sang le prouvent) et que les serviteurs ont été enfermés dans un local par un homme masqué mais à la forte odeur de bête et de sueur. Un Berbère des tribus ? Ceci sera confirmé par les traces de chevaux qui quittent le domaine du gouverneur vers les montagnes plus proches. L'aide d'un pisteur (berbère lui aussi) leur permettra de remonter cette voie ensanglantée et d'arriver vers le sanctuaire de l'ancien dieu Shamash. Il semblerait que pour une raison inconnue, Aurelius Priscus ait déplu au dieu de la justice et qu'il ait dû subir son châtiment. Les investigateurs arriveront-ils à le savoir ? À s'infiltrer dans cette région hostile ? Subiront-ils eux aussi le courroux de Shamash ou réussiront-ils à neutraliser cette menace sur la région ?



Ioannes de Bithynie

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	15	Piété	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Santé Mentale	60
Conviction	75

Compétences

Art de la guerre	65 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	65 %
Bureaucratie	35 %
Conduite attelage	55 %
Culture Artistique	
- Littérature	48 %
Écouter	45 %
Équitation (cheval)	65 %
Équitation (dromadaire)	82 %
Interroger	48 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Négociation	45 %
Perspicacité	52 %
Savoir-vivre	57 %
Sciences humaines	
- Histoire	60 %
- Géographie	60 %
- Littérature	20 %
- Loi	40 %
- Religion	70 %
Sciences occultes	60 %
Séduction	48 %
Statut	62 %
Vigilance	65 %

Langues

Grec	90 %
Berbère (parler)	20 %
Latin (parler)	40 %
Numide (parler)	40 %

Combat

• Dague	40 %
Dégâts 1D4+4	
• Épée longue	55 %
Dégâts 1D8+4	
• Arc	45 %
Dégâts 1D8	

(pour les mieux lotis). Le foyer reste un lieu de vie centré sur la cour intérieure (l'atrium) pour les maisons les plus aisées ou la pièce du foyer (souvent au sol en terre battue avec des couches de pailles dans un coin) pour les catégories les plus modestes.

Les mœurs guerrières

Les Byzantins ne sont pas particulièrement portés sur la guerre (ce qui n'exclue pas la violence) et laissent souvent ces choses à l'armée. Néanmoins l'exarque de Carthage a il y a une vingtaine d'années crée un thème (circonscription militaire) pour recruter dans les campagnes les troupes nécessaires afin de défendre les terres du basileus. Enfin dans la zone frontière entre les tribus et l'empire, on trouve des paysans beaucoup plus habitués à lutter avec les pillards. Il en ressort un caractère plus dur mais aussi plus sinistre. Ces gens ont une vie brève et difficile aussi se sont-ils entraînés à se battre même si leur armement est des plus sommaires.

Les pratiques religieuses

En Carthagie, plusieurs religions ont dominé au fil des siècles. L'ancienne religion punique dominante était le caractère principal du régime carthaginois, et elle a été oubliée, tout comme les anciens héros carthaginois. Pour les anciens puniques, les dieux naissent, vivent, meurent et ressuscitent. Certains dieux tombent dans l'oubli, tandis que d'autres connaissent une nouvelle vie.

Aujourd'hui, la religion dominante est la religion chrétienne, qui a été marquée à sa fondation au II[e] siècle par deux théologiens d'envergure d'origine berbère, Tertullien (un écrivain de langue latine) et Saint Cyprien (un rhéteur appartenant à la haute société carthaginoise), suivis par Saint Augustin.

Une portion significative des fidèles suit des courants qui ne sont pas le dogme de Constantinople comme la voie alexandrine, le dogme romain ou les hérésies arienne et donatiste. Il n'existe pas de réelle tension entre ces communautés, principalement parce qu'elles se sont réparti le territoire. Au nord autour de Carthage on trouve le dogme du basileus et de Rome, l'Est est alexandrin et les terres au Sud Ouest sont plutôt ariennes. L'exarque (et avec lui le métropolite de Carthage), conscient de la fragilité de sa juridiction a toujours tempéré les religieux qui souhaitaient mettre un terme à ces « déviances ». Mais Carthage est à la marge de l'empire et la situation tient à un équilibre fragile entre toutes ces communautés. Seuls les quelques ariens présents dans les cités de la côte font preuve de discrétion car il est assez rare que les hautes autorités soient des natifs et n'ont pas la même tolérance que l'exarque. Les donatistes sont une exception à cette règle car leur caractère extrémiste fait qu'ils ne cherchent jamais à se cacher et « attaquent » régulièrement les croyances des autres. Sans parler de persécution, ils sont régulièrement mis au pas, souvent de manière violente.

Il existe aussi une communauté importante de Juifs issus de la diaspora mais qui reste numériquement inférieure et dépendante de la grande communauté alexandrine. Les communautés les plus actives sont à Carthage, Hadrumète et Hippone.

En vertu des édits de tolérance, le culte musulman, qu'il soit d'obédience chiite ou sunnite, n'est pas interdit. Les fidèles musulmans ne sont pas très nombreux dans les grandes villes, et c'est pour cette raison qu'il est assez rare d'y voir des mosquées d'édifiées. Il y a seulement une mosquée à Carthage, et elle l'est dans les faubourgs. Les fidèles sont plus nombreux dans les villes de taille plus modeste, plus à proximité des populations berbères dont certains sont convertis au culte musulman. Selon les villes, il y a un ou deux lieux de culte, généralement hors des murailles.

Ioannes de Bithynie

Ioannes de Bithynie est un jeune homme au teint mat, aux cheveux châtains et aux yeux bruns. Il est âgé de 33 ans (« l'âge du Christ », comme il le dit). Il est affable, cultivé et capable de converser sur de nombreux sujets (aussi bien politiques que religieux) pour mettre à l'aise ses interlocuteurs. Il est un riche marchand de draperies qui a pour clients de nombreux Grands de Carthage (dont l'actuel exarque de Carthage, Léon Skleros, et l'ancien exarque, Gennadios III). Sa connaissance de Carthage est absolument phénoménale. On le dit avisé et intelligent, et au courant de nombreux secrets qui, s'ils étaient révélés, mettraient en cause la respectabilité de nombreuses personnes aisées vivant en Carthagie.

Ioannes de Bithynie est la réincarnation d'Hannibal Barca, un ancien héros de la Carthage punique. Revenu d'entre les morts par la volonté de la déesse Tinnit, il est l'incarnation vivante de Milqart, le « roi de la ville » et le grand prêtre de Tinnit à Carthage. Beaucoup de ses amis proches ignorent son identité secrète, ne fréquentant que Ioannes de Bithynie. Il a créé plusieurs cultes dédiés à Tinnit et Baal Hammon et financé personnellement plusieurs lieux de culte sur tout le territoire. Aujourd'hui il compte ses fidèles par centaines, la plupart ralliés grâce à ses « miracles » et à sa capacité à protéger ses suivants des tribus nomades. Bientôt il pourra s'attacher à son plan, libérer son dieu de sa prison sur la colline de Saint Augustin.

Il n'a rien oublié de son passé, entre autres son serment juré dans son ancienne vie de ne jamais être l'ami des romains. Il hésite sur la conduite à suivre pour le respect de son serment, et ne sait s'il doit considérer les Byzantins de Constantinople comme ses alliés ou ses ennemis. Par défaut, tant qu'il n'a pas résolu son problème, il souhaite la grandeur de sa cité.

Enfin les cultes païens n'ont pas totalement disparu. En réalité ils ont failli disparaître (à l'exception de quelques rites locaux intégrés dans les pratiques religieuses paysannes) victimes de la persécution des Pères de l'Église et de leurs descendants (Saint Augustin en tête). Tombés dans la clandestinité, ils sont vite devenus des cercles très restreints d'érudits et de penseurs centrés sur l'étude des textes anciens cachés dans la bibliothèque carthaginoise. Tout ceci a changé il y a peu sous l'influence d'un homme, Ioannes de Bithynie qui n'est autre que le héros Hannibal Barca.

Les tribus berbères

Origine

Ce peuple est très ancien mais a toujours eu comme constante son extrême diversité. Il est constitué de tribus nomades qui ont occupé cette partie du monde depuis l'aube des temps, s'accaparant des territoires allant de la vallée du Nil jusqu'à l'obscur océan occidental. Certains de leurs noms ont traversé les âges et sont encore largement utilisés : les Libyens, les Maures, les Gétules, les Garamantes et autres Numides. Au cours du temps ces tribus confédérées n'ont jamais établi d'empire stable même si plusieurs royaumes ont brillé dans les temps anciens, le plus célèbre étant le royaume de Numidie. Il leur est arrivé de donner aussi des souverains à d'autres civilisations comme l'Egypte des pharaons (au cours des XXIIe et XXIIIe dynasties) ou encore la Carthage punique.

Face à l'expansion romaine, certaines tribus ont choisi de s'allier à Rome, d'autres de la combattre. Cette approche multiple et souvent imprévisible est une constante dans la diplomatie berbère. N'ayant jamais eu de vraie unité, il est impossible d'obtenir l'adhésion de toutes les tribus, même par la force. Les Romains durent tout le long de leur occupation, lutter contre les raids des tribus du désert. Même si aujourd'hui une partie de ces tribus est alliée à Constantinople (le royaume d'Ifriqiya) le reste défie ce pouvoir lointain et combat ou s'allie avec les musulmans au gré des saisons.

Type

Les Berbères sont un peuple composite. Leur apparence est presque aussi variée que le nombre de tribus. On peut néanmoins déterminer quelques constantes : ils sont souvent de taille moyenne (entre 1,6 et 1,7 m), ont la peau halée des gens du désert et les cheveux sombres à l'exception des blonds kabyles (qu'on dit descendre d'un peuple nordique).

Langue

Il existe une mosaïque de langues qui ont toutes une même base mais constituent autant de variantes régionales. Les plus connues sont le chaoui, le chleuh, le kabyle, le mzabi et le zenati. Toutes composent le Tamazight, c'est-à-dire la langue des Imazighen (les Berbères dans leur idiome). Il s'agit d'une langue sémitique qui ne possède pas de forme écrite. En effet les lettrés berbères ont emprunté les alphabets romain, grec ou arabe pour rédiger leurs quelques écrits.

L'habitat

Ce peuple est essentiellement nomade. Les chemins sont déterminés par les différents points d'eau et oasis de cette partie du monde. Il est notable que les tribus situées les plus au Nord sont semi-nomades car elles s'établissent une partie de l'année dans des vallées troglodytes en attendant de repartir pour la saison pastorale ou pour effectuer des raids. Les plus nomades vivent dans des tentes faites de peau de chèvre et montées sur de précieux bâtons, un matériau rare dans la région. Elles font en moyenne plus de 5 mètres de diamètre et peuvent monter en leur centre jusqu'à 2,5 mètres de hauteur. Elles disposent d'un orifice toujours ouvert en leur centre pour évacuer la fumée de la tente. Le sol est généralement recouvert de peaux de chèvres ou de tapis pour les chefs de tribu. Ceux qui ont opté pour la vie semi-nomade ont aussi ce type de tente mais logent sinon dans des grottes aménagées en véritable logis au cours du temps. Loin des splendeurs nabatéennes de Pétra, ces habitats n'en restent pas moins très fonctionnels et permettent de trouver de la fraîcheur au cœur de l'été. Enfin il existe une partie importante de ces Berbères qui ont adopté les mœurs byzantines et sont devenus des citadins dans les villes et villages côtiers. Si ce n'était leur langue et leur physionomie, on ne pourrait les différencier des citoyens byzantins.

Les mœurs guerrières

Les Berbères sont impulsifs, fiers et farouches. Leur mode de vie leur a fait adopter le système des razzias lorsque les vivres viennent à manquer. Il s'agit de campagnes de pillage sur les terres des sédentaires pour se fournir en grain, bêtes, richesses ou esclaves avant de repartir sur leurs routes. Ces razzias les rendent très impopulaires auprès des ruraux établis et sont une menace constante depuis les temps de la République romaine sans qu'il soit possible de trouver une solution. L'alliance officielle entre Constantinople et Ifriqiya a néanmoins réussi à faire diminuer le nombre de ces razzias ces dernières années.

Il n'existe pas vraiment de force armée berbère, car même si certaines tribus ont su se confédérer pour devenir plus puissantes, le manque de cohésion et d'unité les rend plus fragile que les armées byzantines ou arabes. Néanmoins cette faiblesse explique aussi leur impressionnante résilience car jamais aucun chef militaire n'a pu venir à bout de toutes ces tribus réparties sur ce territoire.

Au niveau de l'armement, les Berbères font pâle figure face aux fantassins byzantins : ils évoluent pieds et bras nus, la tête enveloppée dans un burnous mais sans casque, armés d'une épée courte mais large et protégés d'un petit bouclier de cuir. Le tout est souvent complété par deux javelots. On trouve beaucoup de cavaliers, presque autant que de fantassins. Leur armement médiocre est compensé par une extrême mobilité qui couplée à leur connaissance du terrain en fait des adversaires dangereux. S'ils ne seraient pas capables de gagner une campagne militaire ailleurs que sur leurs terres mais cela ne les gêne pas : le reste du monde ne les intéresse pas.

Enfin en temps de guerre, les tribus nomades ont à leur suite leurs familles et les troupeaux de la tribu.

Les pratiques religieuses

Au départ les Berbères étaient des païens qui priaient des divinités semi-élémentaires. Avec le temps sont apparus des dieux mieux définis dont Gurzil, le dieu taureau de la guerre et Ifri, protectrice des marchands. Les rites s'accompagnaient de sacrifices d'animaux et il n'existait que peu de lieux de culte, souvent situés à des carrefours importants pour ce peuple nomade.

Avec l'invasion des Vandales au Ve siècle, une partie des Berbères a assimilé la religion chrétienne arienne, se mettant en porte-à-faux avec le christianisme orthodoxe byzantin. Ces tribus ariennes continuent d'exister aujourd'hui et cette divergence explique pourquoi les Chrétiens berbères continuent de piller des villages chrétiens.

Après la tentative ratée d'invasion des Arabes, quelques tribus ont adopté la religion musulmane. À la différence des Chrétiens, ces dernières essaient dans la mesure du possible de ne pas s'en prendre aux autres Musulmans. Ce dernier point inquiète les autorités byzantines car cela pourrait mener à une alliance militaire qui menacerait la Carthagie et la Libye.

Diplomatie

Le royaume d'Ifriqiya est traditionnellement allié de l'Empire byzantin. Son territoire s'étend sur l'Aurès occidental. Comme son ancêtre Mastias, le jeune roi actuel Koceila II clame être l'empereur des Numides, ce qui fait beaucoup rire les autres Berbères. Pourtant, les Berbères de Koceila II, des Zénètes, sont de loin les plus puissants. Les Ifriqiyans tirent leur fierté de leurs anciens rois Mastias et Ortaïas et de leur ancienne reine Kahena.

Mastias fut le roi qui sut résister efficacement aux Vandales qui cherchaient à envahir le territoire de son peuple, et il se proclama en 476 « empereur des Numides ». Ortaïas fit de même, en affrontant plusieurs fois, avec parfois du succès, mais plus souvent de nombreux échecs les Byzantins de Bélisaire. Kahena enfin, et son père Koceila avant elle, sut fédérer au-delà d'Ifriqiya contre les Musulmans venus d'Égypte (les derniers des Omeyyades).

Le principal rival d'Ifriqiya est la confédération des Louatas, établie dans l'Aurès oriental et sur une partie de la Tripolitaine. Ils sont gouvernés par le roi Sanhadj, un vieil homme retors et machiavélique de 55 ans qui complote pour obtenir l'union des Berbères de Carthagie et de Tripolitaine. Les Louatas considèrent que Sanhadj est le seul roi légitime berbère de l'Aurès, ce qui est totalement réfuté par les autres rois. Sanhadj, et son peuple avec lui, clame ouvertement qu'il est le seul descendant légitime de Mastias, et que Kahena est une traîtresse qui a vendu son peuple aux Byzantins. En conséquence, les Louatas sont au mieux neutres, au pire hostiles aux Byzantins. Depuis peu, il court la rumeur comme quoi les Louatas auraient signé des traités d'alliance avec les Toulounides d'Egypte.

Les montagnards de l'Aurès se retrouvent pour descendre dans les plaines fertiles, pour piller (et parfois détruire) les villes florissantes de la région : Lambèse, Diana Veteranorum, Thamugadi, Bagai. Ils sont alors confrontés au Principat de Guenfan (du nom d'un ancien roi s'étant levé contre la domination Vandale), des Berbères qui sont établis aux alentours des chotts et jusqu'aux environs de Capsa et de Thélepte, et qui sont désormais semi-sédentaires et plus ou moins en paix avec les Byzantins.

Les armées de Carthagie

Les armées byzantines

Il faut distinguer trois composantes dans les armées placées sous la juridiction byzantine : la marine, l'armée byzantine et les auxiliaires berbères.

L'armée du basileus est essentiellement marine. La flotte de Carthagie est divisée en plusieurs petites flottes qui mouillent dans différents ports. La plus grosse partie se trouve à Carthage même, mais il y en a aussi à Hadrumète (dans le port Héraclius), et Thabraca et Leptis Minor. Néanmoins dans chacun de ces ports le nombre de navires de guerre ne dépasse pas cinq. Si la menace maritime est à présent écartée depuis l'offensive arabe et sa défaite grâce à la flotte alexandrine, elle permet de rapidement gagner toutes les villes côtières qui sont vitales pour la région.

On ne trouve que deux types de vaisseaux dans la flotte. Les dromons, des bateaux de moyen tonnage assez manœuvrables et lourdement armés qui peuvent contenir en pleine charge une centaine de combattants. Le deuxième type est un petit navire beaucoup plus rapide et agile qui sert à encercler les navires adverses et les arroser de flèches enflammées afin de les immobiliser. Néanmoins ces dernières ne résistent généralement pas à un tir bien placé de machine de guerre.

L'actuel drongaire (le chef de la flotte) est un Berbère du nom d'Orthaias, un homme compétent et dévoué qui réside la plupart du temps à Carthage.

La principale menace pour Carthage ne vient pas de la mer mais du fin fond de ses terres. Au Sud et à l'Ouest, les tribus berbères qui n'appartiennent pas à l'Ifriqiya menacent constamment les frontières et seule leur désunion légendaire les empêche de récupérer la majeure partie des terres byzantines. À l'Est les Toulounides bien qu'ils visent surtout la Libye, aimeraient réussir à conquérir la Carthagie aussi afin de s'assurer une terre fertile pour leur permettre de se développer face à la triple pression byzantine, kémite et abbasside.

L'armée byzantine est composée de quelques corps permanents, souvent des vétérans bien équipés mais en infériorité numérique, comme les cataphractaires de Thélepte. La tentative sécessionniste du précédent exarque, Gennadios III, a eu pour conséquence l'interdiction d'avoir une armée permanente trop importante. Face à ce problème, l'exarque Léon Skleros a décidé de mettre en place un thème carthaginois. Il s'agit d'une circonscription militaire où les hommes vaquent à leur occupation habituelle



mais doivent prendre les armes en cas de guerre, armes qu'ils se sont achetées et qu'ils doivent entretenir. En contrepartie, ils ont des avantages fiscaux ou fonciers. Si ces troupes se révèlent médiocres et peu motivées, elles ont l'avantage d'être rapidement mobilisées face aux attaques éclairs des tribus.

Le dernier groupe est celui des alliés de l'empire, les auxiliaires berbères d'Ifriqiya. Officiellement ils n'obéissent qu'à leur roi ou à son général, Hennu, mais dans les faits, ils sont sous la juridiction du général carthaginois Servius Magillus. Ce dernier est placé sous les ordres du drongaire de la flotte, ce qui provoque régulièrement des heurts en réunion car Servius est un homme fier et bravache qui refuse d'être soumis à un homme de la « mer ». Ces auxiliaires forment des escouades d'une vingtaine de cavaliers légers souvent issus de la même tribu et dirigés par leur chef de tribu. On trouve aussi plusieurs groupes de fantassins légers censés former l'avant-garde en cas de bataille. Néanmoins il y a beaucoup de méfiance entre les Byzantins et ces Berbères et souvent ils bivouaquent séparément pour éviter les bagarres.

Les effectifs en Carthagie sont assez réduits. La flotte peut rassembler 21 dromons et une quarantaine de barques légères mais la chose est difficile à effectuer car elle est dispersée sur tout le territoire pour assurer la surveillance des côtes. Les corps permanents de l'armée ne sont guère plus importants : une milice urbaine à Carthage d'environ 1 500 hommes, une autre à Hadrumète (300 hommes) plus dans chaque cité côtière un corps de milicien d'environ une centaine de soldats. Le corps des cataphractaires de Thélepte est fort de 700 cavaliers lourds et on trouve à Tacape un autre régiment de ces cavaliers d'élite (150 soldats). Le thème permet de rassembler au maximum environ 30 000 hommes mais leurs compétences sont médiocres et ils sont souvent sous-équipés. En fait, la défense du territoire se fait grâce aux auxiliaires alliés car le roi d'Ifriqiya a mis à disposition de l'exarque 15 000 cavaliers et 45 000 fantassins berbères répartis aux frontières des deux territoires.

Les armées berbères

Les armées berbères n'en sont pas vraiment. Il serait préférable de parler de parties de chasse, de mouvements soudains et éphémères ou au mieux de hordes. Chaque année la saison des pillages constitue un moyen de se procurer les vivres et les biens nécessaires à la communauté, de venger les atteintes à l'honneur de la tribu et pour les jeunes d'effectuer leur rite de passage à l'âge adulte. La taille d'une armée berbère dépend donc du charisme du chef de guerre et des alliances conclues pendant la trêve hivernale. C'est sans doute cet aspect qui a permis à Carthage de rester byzantine car si toutes les tribus étaient unifiées, on pourrait apercevoir une armée composée d'au moins 400 000 hommes et 150 000 cavaliers, soit une force plus importante que n'importe quelle autre sur cette rive de la Méditerranée.

Les forces de Koceila II restent les plus importantes car en dépit de la « perte » de ses soldats prêtés à Carthage, il peut compter sur un contingent d'environ 50 000 hommes et 7 000 cavaliers. Néanmoins les intrigues et les guerres personnelles parmi ses tribus font qu'il est quasiment impossible de toutes les rassembler sous une même bannière. Celles de Sanhadj comptent près de 10 000 guerriers et autant de cavaliers (dont les chevaux proviennent des écuries toulounides). Enfin les montagnards de l'Aurès ne peuvent être considérés comme une force à part entière, car leurs parties de chasse ne dépassent pas la vingtaine d'individus, soit l'essentiel des hommes d'une tribu.

La vie quotidienne en Carthagie

On peut là encore diviser les mœurs en deux catégories : celles des gens du désert et celles des Byzantins. Ces dernières concernent aussi les Berbères qui se sont sédentarisés et ont adopté le mode de vie des Byzantins.

Les Byzantins

Pour les Byzantins, la vie en Carthagie ne diffère pas de la vie dans le reste de l'empire. Leurs journées sont réglées en fonction de leur rang dans la société. Les plus pauvres sont des paysans qui travaillent leur terre afin de produire suffisamment pour payer les impôts et garder de quoi se nourrir ou alors des travailleurs dans les manufactures des cités côtières pour un salaire dérisoire. Les plus aisés partagent leur temps entre des loisirs oisifs et la gestion de leurs terres ou de leur fonction dans le cadre de l'armée ou de l'administration impériale. Entre les deux se trouvent des marchands qui travaillent dur mais peuvent manger à leur faim et se permettre quelques loisirs, les fonctionnaires impériaux qui travaillent toute la journée pour un salaire décent et les artisans qui grâce à leur labeur se savent protégés par la population en raison de leur utilité.

La société byzantine est très machiste et les femmes n'ont encore une fois que peu de droits. Les femmes les plus pauvres travaillent comme servantes pour les plus aisées (l'esclavage de chrétiens étant interdit

par la religion et la loi) ou s'occupent de leur foyer, souvent un petit espace commun à toute une famille étendue. Les plus aisées mènent souvent une vie oisive mais dénuée d'intérêt, sombrant dans un ennui doré.

S'il n'existe pas d'adolescence, les enfants byzantins sont relativement protégés : pour les plus pauvres, ils restent avec leur mère jusqu'à l'âge de 10 ans avant d'apprendre un travail en tant qu'apprenti ou assistants de leur père (ou d'un oncle si leur père est décédé). On considère en moyenne qu'un enfant devient adulte entre sa quatorzième année et sa seizième année. Il peut alors prendre une épouse et fonder son propre foyer ou rester dans l'ancien et renforcer la survie du groupe. Les fils de familles aisés bénéficient d'une instruction donnée depuis l'âge de 5 ans. Ils se forment aux lettres et aux arts profanes afin d'être prêts à reprendre la charge de leur père. Pour tous, à partir de leur douzième année, ils peuvent entrer dans l'armée impériale comme serviteur et peut-être devenir soldat ou officier pour les aristocrates et ainsi échapper à la misère ou l'ennui même si c'est pour eux une vie éprouvante et parfois fatale.

Enfin il reste pour chacun la possibilité de rentrer dans les ordres, garçon comme fille et de devenir oblat puis initié et enfin moine ou moniale. La vie y est rigoureuse, stricte et peu passionnante mais la sécurité que le monastère procure attire chaque année de nombreux fidèles.

La vieillesse est perçue comme un poids pour la famille, mais aussi comme une responsabilité qu'il faut respecter en accord avec leurs croyances. Les vieilles personnes aident au mieux et sont entretenues jusqu'à leur mort. Elles sont alors enterrées en suivant le rite byzantin.

Les Berbères

Pour les Berbères, le centre de leurs préoccupations est la tribu. Cette structure sociale est vague et peut compter une famille isolée dans les montagnes de l'Aurès ou un groupe pouvant aller jusqu'à une centaine de familles, soit pas moins d'un millier de personnes. Si la taille est très variable, le reste est similaire. La tribu est dirigée par un chef qui est soit le père de famille (toujours en âge de procréer et de se battre) soit la famille du chef de tribu (dans laquelle le père a toute autorité). Les femmes n'ont aucun droit et sont soumises à leurs pères, frères ou maris. Il n'y a pas d'adolescence chez les Berbères (comme chez les Byzantins d'ailleurs) et les enfants mâles deviennent des adultes vers leur treizième année au cours d'un rite de passage qui est souvent la participation à un raid. Pour les filles, lorsqu'elles ont leurs premières menstruations, elles deviennent des mères potentielles et sont l'objet de tractation en vue de leur mariage. C'est l'un des principaux facteurs de discorde et de guerre entre les tribus et à l'intérieur d'une tribu.

La vie des hommes est centrée sur l'activité pastorale, l'apprentissage d'un « métier » utile à la tribu et la guerre. Peu sont vraiment belliqueux mais ils utilisent la razzia et la guerre à des fins utiles : trouver ce qui manque à la tribu et laver un affront. Car les Berbères sont un peuple très fier et rancunier et ils prennent toute moquerie, toute insinuation (volontaire ou pas) et toute insulte très au sérieux.

La vie des femmes est centrée sur la tenue du foyer : préparer les repas, s'occuper des jeunes enfants et pratiquer une activité industrieuse utile au groupe comme tanner les peaux, tisser des vêtements ou faire des poteries.

À l'inverse de beaucoup de peuples à cette époque, les Berbères n'inhument pas leurs morts. En fonction du lieu où ils se trouvent, ils brûlent les corps ou les laissent à l'air libre dans des sanctuaires précis connus d'eux seuls. Ces lieux, souvent situés dans des escarpements rocheux, sont considérés comme sacrés par la tribu qui donnera sa vie pour permettre aux esprits des anciens de reposer en paix. L'âge n'est pas considéré comme un avantage ou un fardeau. Tant que quelqu'un est utile pour la survie de la tribu, il est accepté et aidé par le groupe. Si quelqu'un devient inutile ou s'il s'oppose au groupe, il est abandonné avec suffisamment de vivres et d'eau pour trois jours. À lui ou elle de s'en sortir tout seul ou d'attendre sereinement la mort. Ce manque de compassion a permis aux Berbères de rester un peuple fort et farouche qui perpétue ses traditions depuis plusieurs millénaires.

Les secrets de Carthage

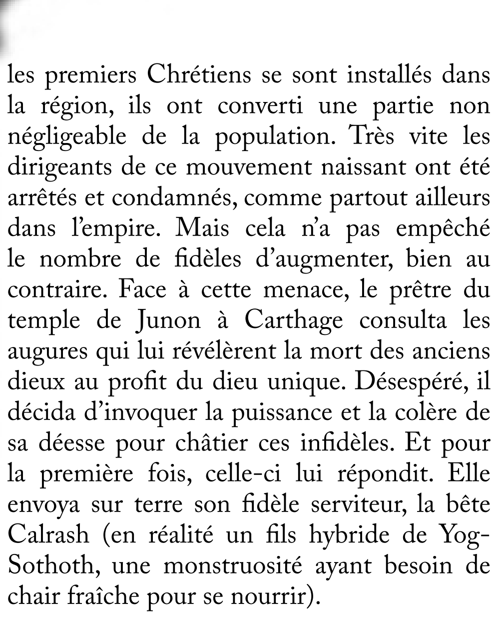
Dans cette section sont dévoilés les tenants et les aboutissants de Carthage et ses environs puis les horreurs qui rôdent à la frontière du réel sur ces terres.

L'histoire de Carthagie

L'histoire de la Carthagie est dans l'ensemble véridique. Seuls deux événements ne se sont pas réellement passés comme présentés.

Les martyrs chrétiens

Les premiers martyrs chrétiens ne furent pas torturés par les autorités. Les nombreux sévices qu'ils ont subis ont bien été perpétrés mais pas par la main d'un homme. Lorsque



les premiers Chrétiens se sont installés dans la région, ils ont converti une partie non négligeable de la population. Très vite les dirigeants de ce mouvement naissant ont été arrêtés et condamnés, comme partout ailleurs dans l'empire. Mais cela n'a pas empêché le nombre de fidèles d'augmenter, bien au contraire. Face à cette menace, le prêtre du temple de Junon à Carthage consulta les augures qui lui révélèrent la mort des anciens dieux au profit du dieu unique. Désespéré, il décida d'invoquer la puissance et la colère de sa déesse pour châtier ces infidèles. Et pour la première fois, celle-ci lui répondit. Elle envoya sur terre son fidèle serviteur, la bête Calrash (en réalité un fils hybride de Yog-Sothoth, une monstruosité ayant besoin de chair fraîche pour se nourrir).

Ce monstre saccagea le temple et tua le grand prêtre à son arrivée sur Terre puis il lui dévora les viscères, empruntant grâce à cela sa forme. Pendant près de trente ans, le faux grand prêtre erra sur les terres de Carthagie, proclamé dément aux yeux de tous, humant l'air et ne prononçant aucune parole intelligible. À chaque fois qu'il trouvait un Chrétien, il se déchaînait et ne laissait qu'une dépouille sanguinolente dans son sillage. Face à une situation devenue incontrôlable, le gouverneur de la province déclara tous les chrétiens qui n'abjuraient pas subiraient le martyre, afin de laisser croire que ces meurtres étaient ordonnés par le pouvoir. Finalement, la montée en puissance des Chrétiens eut raison de la bête, qui se retrouva piégée lorsqu'elle tenta d'attaquer la communauté de Saint Cyprien. Ce dernier avait une foi tellement forte qu'il fut capable d'annuler tout simplement les pouvoirs divins de son adversaire. Il fut enfermé dans un sarcophage, celui de Sainte Perpétue et scellé là grâce à la foi générée par le lieu saint. Il y dort encore aujourd'hui, attendant qu'un malheureux ne le libère afin qu'il puisse se venger de tous ces Chrétiens, hélas bien plus nombreux qu'à son époque…

Les mouvements hétérodoxes

Le deuxième secret est celui de l'ampleur des mouvements hétérodoxes en Carthagie. Si officiellement le légat du patriarche de Constantinople reconnaît la présence de petites communautés qui ne suivent pas son dogme, la vérité est toute autre. Il n'y a quasiment que les officiels proches du légat qui restent fidèles à la cité impériale, ainsi que les fidèles chrétiens à Carthage et dans ses proches environs, alors que partout ailleurs on retrouve des Ariens, des Romains ou des Donatistes. Finalement, la communauté alexandrine à l'Est du pays est sans doute le seul allié du légat pour imposer un culte unifié. Car les trois autres mouvements n'ont de cesse de comploter pour déstabiliser l'Église officielle, et provoquer des troubles, des sabotages ou des assassinats. Cette effervescence est organisée par un groupe assez disparate comprenant Hannibal Barca, le roi d'Ifriqiya et deux mystérieux érudits du nom de Leonin et Kazder, qui sont en réalité les grands prêtres respectivement d'Aphrodite et de Gurzil. L'objectif de ces quatre hommes est de fragiliser l'emprise des Chrétiens sur les croyances locales afin de permettre l'avènement de leurs dieux. Déjà ces tensions ont affaibli les auras de foi de la plupart des lieux saints du territoire, provoquant le réveil de puissantes entités endormies depuis trop longtemps…

Les cultes secrets en Carthagie

Il faut distinguer les cultes rendus envers des divinités connues (également appelées Grandes Entités selon la terminologie du Mythe de Cthulhu) et ceux qui vénèrent les horreurs d'au-delà du monde.

Le culte de Tinnit

Le culte de Tinnit, dirigé par Hannibal Barca revenu d'entre les morts est de loin le plus influent. Si son nombre de fidèles n'est pas très important, il concentre la plupart des païens les mieux placés dans la société carthaginoise. On y retrouve l'aide personnelle de l'exarque, un jeune homme du nom de Marcial, le chef de la milice d'Hadrumète, un vétéran du nom de Lucien, et l'évêque d'Hippone Antoine l'Asiatique. Ces relations permettent au culte de prospérer financièrement, d'être au courant rapidement des mouvements anti-païens et de pouvoir manipuler les dirigeants de l'exarchat en fonction des demandes de la déesse. Le seul problème pour Hannibal est d'arriver à placer aux vrais postes clés des fidèles, car les nominations se font toutes à Constantinople, trop loin de sa zone d'influence. L'agenda des fidèles de la déesse punique est simple pour l'instant : aider à sécuriser la région pour permettre à Carthage de prospérer suffisamment de manière à pouvoir déclarer son indépendance à l'aide du royaume d'Ifriqiya. Avec cette sécession, le culte de Tinnit pourra redevenir public et permettre à la déesse de pouvoir arpenter la terre des vivants…

Le culte d'Aphrodite

Le culte d'Aphrodite est loin de ressembler à celui de l'Antiquité. La déesse, prisonnière sur ce plan d'existence à cause des Chrétiens, est devenue folle et n'inspire plus que la haine et le mépris de la chair (voir les Secrets page 272). Elle a réussi lors de l'invasion arabe à se libérer grâce à des fidèles de Mardouk et permis à un héros de revenir à la vie, Énée le Troyen. Son champion a choisi la Carthagie pour s'installer et superviser le culte de sa déesse, mais il ne s'implique que très peu dans les affaires des mortels pour l'instant. Les deux survivants parmi ceux qui l'ont libérée ont eu pour tâche de colporter son nouveau credo. On ne trouve qu'un lieu de culte envers la déesse sur la Carthagie : dans la basilique Damous el Karita à Carthage même.

Ancien temple dédié à Venus, il a conservé suffisamment de son aura divine pour corrompre les moines qui y ont élu séjour. À présent ces hommes sont parmi ses plus fidèles serviteurs, des personnes qui rejettent tout amour charnel et se sont coupé du monde des vivants. Si les rares frères à avoir un contact avec l'extérieur sont assez diplomates pour ne pas faire ressortir leur haine, les autres moines s'emportent facilement et usent d'une violence inouïe. La période d'initiation dans le monastère est ponctuée de nombreux châtiments corporels afin de rejeter la chair et l'entrée définitive dans l'ordre se conclut par une auto-castration violente. Ceux qui n'y arrivent pas sont exécutés par les autres moines et ceux qui survivent à cette terrible blessure se voient affligés d'une douleur permanente alors que leur entrejambe mutilé continue de saigner lentement et ne se résorbe jamais, sans pour autant en mourir.

Les moines pensent qu'ainsi ils partagent la douleur de leur déesse. Ces activités, bien que condamnables selon la loi chrétienne, ne présenteraient pas un grand danger si les moines ne se livraient à des raids punitifs au cœur de la nuit sur des représentants de l'Amour rejeté par leur déesse : des représentants de l'Église, des jeunes mariés, des prostituées… À l'heure d'aujourd'hui personne n'a encore fait le lien entre ces crimes sanglants et le monastère, bien que la rigueur et l'austérité des moines soient reconnues dans toute la cité. L'influence d'Enée y est sans doute pour beaucoup.

Ces derniers temps, le héros part pour de longs voyages autour de la Méditerranée et ne revient que pour de courtes périodes n'excédant pas deux mois. Lorsqu'il est là, il supervise les raids des moines fous et tente de démasquer d'autres héros revenus eux aussi à la vie. Jusqu'à présent, il a l'intuition qu'un héros punique se cache dans la population, mais n'a pas encore découvert qu'il s'agit d'Hannibal. Ce qu'il compte faire une fois le héros démasqué reste un mystère pour tous, sauf pour sa déesse.

Le culte de Shamash

Shamash est le dieu solaire de la justice et est vénéré dans les contreforts de l'Aurès par certaines tribus berbères et quelques rares Byzantins d'origine punique. Son temple principal est dans une vallée étroite et quasiment fermée où le soleil fait monter la température jusqu'à la limite de l'insoutenable. Seul le grand prêtre, un Berbère du nom de Mammas arrive à tenir dans ces conditions, béni qu'il est par son dieu. Les fidèles de Shamash appliquent leur forme de justice : ils vont capturer une personne jugée coupable par le grand prêtre et l'amène au temple où il est laissé nu et sans vivre dans cette fournaise. La mort intervient souvent au bout d'une journée. Nul ne sait comment Mammas désigne ses victimes, mais personne n'est à l'abri de ses fidèles une fois qu'il vous a choisi…

Hippone et Baal-Hammon

La ville d'Hippone était connue à l'époque punique pour être le centre d'un très grand culte de Baal-Hammon. La principale colline de la cité était entièrement dédiée à ce dieu, avec un temple majestueux et un réseau de galeries pour permettre aux prêtres de rejoindre dans les profondeurs de la terre la salle sacrée où reposait la statue du dieu. Ces anciens païens croyaient que leur dieu pouvait interagir avec le monde des vivants grâce à cette idole et la nourrissaient d'enfants offerts en sacrifice, tout comme cela se faisait à Carthage lorsque l'immense statue d'airain de Baal était sortie lors des festivités en son honneur. Baal-Hammon est décrit comme un dieu solaire et chthonien.

La réalité n'est pas si éloignée même si elle est autrement plus terrifiante. Le Baal-Hammon d'Hippone est un Chthonien qui repose au fond de ce réseau de galerie. De ses excréments il a fertilisé la région en contaminant les sources et son corps pulsait d'une lueur malveillante, ce qui a inspiré sa nature « solaire » auprès de ses prêtres. Jusqu'à l'âge du Dieu unique, les fidèles de Baal le nourrissaient régulièrement d'enfants afin de garantir la fertilité de la région.

Puis vinrent les Chrétiens et leur foi et ils chassèrent les païens. Saint Augustin installa son église sur les ruines de l'ancien temple dont les entrées souterraines furent scellées par le grand prêtre baalite en personne. Ignorant tout de l'horreur qui reposait sous ses pieds, Augustin mena la vie qu'on lui connaît. Et à sa mort, il fut enterré à proximité et devint l'objet d'une dévotion à l'échelle de la Méditerranée. La foi générée finit d'achever le monstre des profondeurs qui de sa torpeur forcée finit par dépérir au bout de plusieurs siècles d'inanition.

Sa mort eut lieu il y a moins de vingt ans. Celui que les Carthaginois prenaient pour l'avatar de Baal-Hammon en mourant arrêta de fertiliser les plaines. Le pourrissement de son immense carcasse pollua même les sources et est à l'origine de plusieurs épidémies de peste au cours de la décennie passée. Les parasites qui peuplaient le corps du chthonien se gavèrent de la chair morte et évoluèrent jusqu'à former des entités boursouflées et profondément mauvaises mais dénuées d'intelligence. De plus l'amas en putréfaction servit de terreau pour des graines issues d'un autre monde et logées dans la carapace chitineuse du défunt chthonien.

Pendant ce temps, à la surface, le culte de Baal-Hammon ne disparut pas totalement. Au cours du temps des fidèles se sont rassemblés et ont continué à le prier. Il y a un siècle environ, le prêtre de ce culte marginal reçut d'un mystérieux voyageur carthaginois (Hannibal Barca) un morceau de tablette qui indiquait l'entrée du souterrain de ce qui était considéré comme le plus grand temple souterrain de Baal. Néanmoins l'étranger mit en garde le prêtre du danger représenté par la foi chrétienne : libérer son dieu alors que la foi qui imprégnait la colline était toujours aussi forte pourrait tuer l'avatar du dieu.

Ainsi la première tâche du prêtre serait de désacraliser la cité. C'est ce qui explique que la cité d'Hippone est connue pour son goût du luxe et de la débauche. Toutes les maisons de plaisir sont aux mains des païens, ainsi que les échoppes de plantes, les tavernes et la pègre locale. Ces païens savent qu'ils jouent à un jeu dangereux, car ils ne peuvent s'en prendre directement aux représentants du culte chrétien de peur des représailles. De plus un homme à l'esprit aiguisé pourrait se rendre compte que chaque établissement possède des signes évidents de paganisme. Jusqu'à présent seul un envoyé de l'exarque chargé de lever l'impôt, Émilius Poverinus, a perçu le danger mais il a fini égorgé dans une rue peu fréquentée. L'affaire a été classée grâce à l'influence des païens de Carthage.

Les choses se compliquent aujourd'hui avec l'apparition d'une étrange plante sur la colline de Saint Augustin. De couleur mauve mais changeant avec l'intensité du jour, ces fleurs permettraient de converser avec Saint Augustin lors de transes miraculeuses. Ce miracle commence à être connu dans tout l'exarchat et attire de plus en plus de fidèles, menaçant de réduire un siècle d'effort à néant. Les païens commencent à perdre patience mais se refusent à détruire ces fleurs car ils ont reconnu le signe de leur dieu solaire dans la couleur toujours changeante des plantes. Il se pourrait bien qu'ils deviennent plus violents et profitent de la menace berbère ou toulounide pour éliminer tous les Chrétiens qui deviendraient gênants, fussent-ils l'évêque en personne.

Les fragments pnakotiques

Les bibliothèques puniques n'ont jamais égalé leurs contemporaines tant dans la quantité que dans la diversité de leurs ouvrages. Elles sont longtemps restées réservées aux prêtres et aux dirigeants de Carthage. Tout ceci changea à l'époque romaine car Carthage récupéra une centaine de rouleaux en provenance d'Alexandrie (dans des conditions obscures, car il semblerait que cela date d'un édit de Septime Sévère qui voulait favoriser sa région et affaiblir l'Égypte un peu trop turbulente à son goût).

Néanmoins sa plus grande richesse réside dans une série de quatre tablettes en pierre usée et presque lisse, écrites dans une langue inconnue. Il s'agit d'un fragment des sinistres manuscrits pnakotiques rédigés selon certains avant le temps de l'Homme. Pendant longtemps personne ne sut déchiffrer ces étranges symboles puis à l'aube de la destruction de la cité par les Romains, le grand prêtre Dursul, en pleine méditation extatique, eut une inspiration et avant que son cœur ne lâche, traduisit une partie de ces tablettes en punique.

Un siècle plus tard, un prêtre de Saturne retrouva ces tablettes et tenta de terminer la traduction. Il réussit au terme de sa vie à comprendre la logique de cette langue oubliée et compila ses notes pour ses successeurs. La période qui suivit fut tellement troublée que cette traduction resta en suspend pas moins de 300 ans. Ce fut un sage chrétien du nom de Paulus qui retrouva ces fragments et décida, contrairement à ce que faisaient ses compatriotes à l'époque, de conserver ce qu'il considérait comme une sagesse antique. Au bout de trois ans, il déchiffra l'intégralité des textes et l'exposa à son cercle d'érudits. On ne sait ce qu'il advint réellement, mais les annales de la préfecture carthaginoise racontent qu'on retrouva au matin cinq hommes hagards errant dans les rues tels des bêtes ou des fous. On les identifia comme cinq précepteurs de la bibliothèque, des hommes sans histoire. De Paulus on n'eut plus jamais de nouvelles.

Quelques années plus tard, dans la cité de Madaure apparut un philosophe du nom de Valerius qui devint très vite populaire parmi la jeunesse. À sa mort, de nombreux disciples décidèrent de poursuivre son œuvre, se mettant parfois à dos les autorités religieuses car ils prônaient entre autre que la Lune était peuplée d'êtres invisibles mais terriblement anciens. Au cours des siècles qui suivirent, il ne se passa pas une décennie sans qu'un de ses disciples ne finisse crucifié ou étranglé en place publique pour blasphème. Aujourd'hui, la pensée de Valerius n'est plus enseignée à l'université de Madaure, mais il existe un cercle d'initiés qui perpétue son enseignement.

La vérité derrière cette hérésie est que Paulus n'est pas mort lors de la soirée qui tourna au drame. Les fragments des manuscrits se révélèrent être une invocation de parasite spirituel sélénite. À la lecture de sa découverte, Paulus invoqua un de ces êtres qui se gava de l'intellect des condisciples du pauvre érudit, mais le garda en vie pour le remercier et l'utiliser comme appât. Paulus, devenu entre-temps Valerius, sélectionna parmi ses disciples les plus brillants ceux qui auraient la chance de contempler un texte plus vieux que la Bible… et de servir de repas pour l'immonde parasite. À la mort de Paulus, la créature se choisit un nouveau champion parmi les étudiants et recommença sa récolte d'esprits cultivés. Aujourd'hui encore, si une personne se distingue parmi les cercles littéraires ou de savants de la Carthagie, elle finira sans doute par recevoir une invitation à l'université de Madaure. Là après une série de mystérieux tests visant à éprouver les connaissances de l'invité, il lui sera promis d'accéder à un savoir inconnu des hommes… et finir en dîner pour un parasite d'un autre monde.

La vallée des esprits affamés

Au sud des Chotts, en plein dans la région tampon entre le royaume d'Ifriqiya et les terres des tribus méridionales, se situe une vallée fertile et pourtant évitée par tous les Berbères. C'est la vallée des esprits affamés, une bande de terre d'une dizaine de kilomètres qui contient l'une des plus importantes oasis de la région. Autrefois il s'agissait d'un carrefour très fréquenté par toutes les tribus puis vint le jour de la malédiction. Certains pensent que les hommes méprisèrent ouvertement leur dieu, Gurzil, d'autres qu'un dieu étranger se vengea de la mort des siens transformés en esclaves. Enfin le chef de la tribu qui possédait l'oasis fut connu pour ses penchants nécrophages. Ce dernier était connu pour dévorer le cœur et le cerveau de ses ennemis. Pour la plupart des Berbères, c'est lui qui est responsable du malheur de cette vallée.

Et c'est la vérité : Vinnzil, un puissant chef berbère, devint une goule à cause de ses habitudes culinaires très particulières. Désespéré de sa déchéance, lui qui croyait que cela le rendrait plus fort, finit par forcer ses proches à devenir comme lui. Très vite toutes les tribus qui passaient par cette oasis réputée finirent par être dévorées. Mais le malheur ne s'arrêta pas là. Les personnes dévorées et abandonnées sans sépulture finirent par se relever d'entre les morts et ivres de vengeance, se mirent à dévorer à leur tour les goules. Bientôt il n'y eut plus que des cadavres non-morts qui rodaient dans un paysage idyllique, où l'eau abonde et les fleurs sont presque toujours écloses. Très vite les tribus évitèrent cette région, se condamnant à effectuer des voyages plus longs et plus pénibles, sans eau.

Aujourd'hui, les morts rôdent toujours dans la vallée et ne s'aventurent que rarement au-delà, car la chaleur du désert les transforme très vite en de la poussière d'os. Face à la présence byzantine et à la menace arabe, les Berbères gardent précieusement leur secret, espérant qu'une armée étrangère s'arrête dans ce lieu maudit et gonfle les rangs des morts… à moins qu'ils ne mettent un terme définitif à cette menace, permettant aux tribus de récupérer l'une des plus grandes oasis de la région.



Dougga et l'Église de Melkarth

Les légendes puniques qui parlent des origines de Dougga sont peu nombreuses et aujourd'hui oubliées de tous sauf quelques érudits. Elles parlent d'un immense incendie dans une plaine stérile où personne ne s'était installé. Un berger du nom d'Hasdrubal vit un soir une boule de feu tomber du ciel et embraser la plaine dans une déflagration assourdissante. L'incendie sembla brûler même la roche nue et ne jamais s'éteindre, sans pour autant s'étendre comme un feu de brousse ordinaire. On raconte que le berger devint fou en tentant de s'approcher du terrible brasier et qu'on le retrouva dans la jeune Carthage hurlant à qui voulait l'entendre que des êtres enflammés allaient venir calciner les cités des Puniques. Lorsque les autorités l'interrogèrent sur la localisation de cet « ennemi », il ne répéta qu'une longue suite de soliloques incompréhensibles ponctués par un mot plus audible que les autres, « Cthugha ». C'est de là que viendrait véritablement le nom de la cité. Les Carthaginois envoyèrent un petit contingent armé pour surveiller la zone dans la crainte d'un nouvel ennemi, mais ils ne trouvèrent qu'une terre brûlée et vide de vie. Quelques années plus tard, un groupe de colons s'installa dans cette région, devenue fertile grâce au feu de brousse. Dougga était née. Très vite l'agriculture devint plus florissante qu'ailleurs et on remercia Shamash, dieu du soleil, pour ses bienfaits (le feu étant un de ses symboles). Avec la romanisation de la région, ce culte évolua en celui de Pluton, les habitants ne retenant que l'aspect juge par rapport à celui du culte solaire. Avec les Chrétiens, ce culte devint interdit et tomba dans la clandestinité. Il existe toujours aujourd'hui même si le christianisme l'a transformé dans ses pratiques.

La terrible réalité de cette affaire est qu'un puissant mage phénicien, en visite à Carthage, détermina grâce à l'astrologie qu'il était possible d'invoquer un dieu dans les terres de Dougga. Sa connaissance des arcanes lui permit de réussir cet exploit mais comme c'est souvent le cas, le mage ne put contrôler l'être divin invoqué et périt dans ses flammes. Sans trop le savoir, ce mage dont le nom est oublié dans les limbes du temps invoqua Cthugha, un grand ancien très mystérieux, véritable brasier cosmique semblable au chaos des origines. Cthugha ne put rester longtemps sur ce plan d'existence sans les sacrifices nécessaires, mais il permit à ses plus fidèles serviteurs, les vampires de feu, de pénétrer dans la région et de se terrer dans les grottes avoisinantes. Il disparut après avoir communiqué avec le seul être vivant présent, le berger punique et reparti sur la lointaine Fomalhaut. C'est ce nom que le berger, plongé dans la folie, prononça à Carthage et fut confondu avec le mot punique qui signifiait « protection ». Cthugha avait béni la terre sur laquelle il fut invoqué et transforma cette vallée stérile en une terre féconde. Seuls ses serviteurs, les vampires de feu, ne trouvèrent aucun avantage à la situation. Il leur fallait subsister dans cet environnement hostile. Lorsque les premiers colons s'installèrent à Dougga, ils prirent contact avec eux et après un certain temps, devinrent l'objet d'un culte local. Les sacrifices humains leur permirent de survivre et en contrepartie ils défendirent la région contre les invasions, renforçant la légende d'un lieu protégé. Le culte du feu dissimula ses agissements en se faisant passer pour un culte de Shamash, puis de Pluton. Il y eut plusieurs fois de vives tensions car la liturgie utilisée ne correspondait absolument pas à celle attendu pour ces cultes. En particulier l'attachement à maintenir une flamme éternelle dans le principal temple fut perçu comme une hérésie, même parmi ces croyances plus tolérantes que le monothéisme. Cette « flamme » n'était autre qu'un vampire de feu logé au cœur de la cité.

L'arrivée des chrétiens bouleversa l'équilibre des choses. D'abord en convertissant les païens, puis en luttant pour la destruction des anciens temples. Les fidèles de Cthugha, menés par un homme charismatique, un certain Melkarth qui avait dû fuir Rome, tentèrent de chasser les Chrétiens mais ne réussirent qu'à attirer les foudres de Carthage. Lors d'une répression sanglante, les vampires sortirent de leur torpeur et attaquèrent les ennemis de leur dieu. Ce fut le premier grand incendie de Dougga qui coûta la vie à des centaines de personnes. On raconte que Melkarth y perdit la vie face à un prêtre et un groupe de jeunes romains qui le débusquèrent dans les grottes avoisinantes et le tuèrent avant qu'il ne réussisse à invoquer à nouveau le Grand Ancien. Par la suite le culte fut officiellement dissous et disparut de l'histoire connue. Mais les autorités locales durent calmer l'ire des vampires de feu qui survécurent à la répression : les sacrifices continuèrent dans la plus grande discrétion, utilisant au maximum les prisonniers à disposition. Par deux fois un évêque nouvellement nommé dans la région condamna ces pratiques et provoqua la colère des vampires qui ravagèrent la région dans les flammes. Très vite les sacrifices reprirent, se dissimulant en une secte d'adeptes de Pluton elle-même cachée parmi les chrétiens, et dirigée par l'évêque et la plupart des édiles de la ville. Ce « chantage » a perduré jusqu'à aujourd'hui. La mort de l'évêque et les tensions avec les tribus nomades ont fait que son remplaçant fut directement nommé par le patriarche de Constantinople en la personne de Théophanos, un homme intègre et très pieux, qui semble vouloir réitérer les erreurs de ses prédécesseurs en démantelant le culte. Cela fait plusieurs mois que les « hérétiques » ont été jugés et condamnés à mort, et à présent peu parmi les puissants de la cité ont connaissance du terrible danger qui menace la région. Les véritables enfants de Dougga sont en colère et vont bientôt se réveiller pour châtier les mécréants. La ville risque à nouveau d'être réduite en flamme au nom de Cthugha...

La Lybie

Les géographes anciens appelaient Libye tous les pays situés en Afrique. La région romaine est beaucoup moins étendue, mais elle n'en est pas moins importante pour l'Empire, située entre la Carthagie et l'Égypte. Des villes comme Leptis Magna ou Cyrène sont toutes aussi importantes pour nous que peuvent l'être Carthage ou Alexandrie.

La Libye actuelle se compose de quatre régions, la Tripolitaine, la Cyrénaïque, la Marmarique et la Phasanie. Cette dernière région n'est pas sous domination romaine. Comme en Carthagie, les contacts avec les populations berbères peuvent parfois être houleux, surtout lorsqu'ils sont alliés avec les Toulounides du Caire. Nous en sommes conscients, le contrôle des bandes côtières est précaire, mais c'est une absolue nécessité de le maintenir, pour que le commerce terrestre avec la Carthagie et l'Égypte n'en souffre pas. Nous sommes sur la frontière, et la vie sur la frontière n'est pas chose aisée.

Ne dit-on pas, à propos de notre région, que nul ne peut y séjourner – même brièvement –, sur ce rivage des Syrtes sans en subir la subtile attirance. Nos magnifiques paysages font de notre région une région à part dans l'Empire.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Histoire

Territoire de nomades, la Libye a longtemps représenté une menace pour les pharaons d'Égypte, certaines des tribus (les Meshouesh et les Libous notamment) réussissant même à prendre le pouvoir sous la XXII et XXIIIe dynastie. Les Phéniciens s'établirent aussi en Libye à partir du I^e millénaire avant J.-C, avec la construction de plusieurs comptoirs qui devinrent rapidement permanents : Oea, Leptis Magna et Sabratha en Tripolitaine (« les trois cités »). Ces comptoirs furent bientôt assujettis par les Carthaginois, et évoluèrent rapidement en villes florissantes pour le commerce de l'huile d'olive et des richesses de l'Afrique, venues par caravane du Niger ou du Sahara : or, ivoire, esclaves, pierres précieuses, plumes d'autruches.

Les Grecs, venus de Théra (l'actuelle Santorin), s'établirent vers 630 avant J.-C en Libye et construisirent Cyrène (en l'honneur de Kuréné, nymphe aimée d'Apollon). Sous la dynastie des Battiades, d'autres cités furent fondées successivement : Apollonia, Euhespéridès, Ptolémaïs et Taucheira. C'est la terre aux cinq cités, la Pentapole, aussi appelée Cyrénaïque. Par ces ports, toutes sortes de marchandises transitèrent à destination de la Grèce ou des rivages méditerranéens : blé, bovins, chevaux et également le « silphion », cette herbe qui ne poussait qu'en Cyrénaïque et dont les médecins grecs assuraient qu'elle guérissait tous les maux.

L'opposition vit rapidement jour entre Grecs et Phéniciens. Après plusieurs guerres pour le contrôle des ressources, les deux peuples s'entendirent selon la légende sur une solution pacifique (vers 380 avant J.-C) : que des coureurs partent respectivement de Cyrène et de Carthage pour décider de la frontière entre Tripolitaine et Cyrénaïque. Mais les Cyrénéens accusèrent leurs concurrents, les frères Philènes, d'avoir triché, car ceux-ci étaient beaucoup plus proches de Cyrène que de Carthage. Réfutant les accusations des Grecs, les frères se laissèrent enterrer vivants pour prouver leur bonne foi. Le lieu de leur sacrifice, le monument des Philènes marqua la frontière entre Tripolitaine et Cyrénaïque.

À la veille de la conquête romaine, les Grecs et les Phéniciens se partageaient les côtes de la Libye, tandis que les peuplades berbères dominaient les terres intérieures : les Garamantes sédentaires passés maîtres dans l'usage du char attelé, les Nasamones, impliqués dans le commerce transsaharien, et les Cisippades.

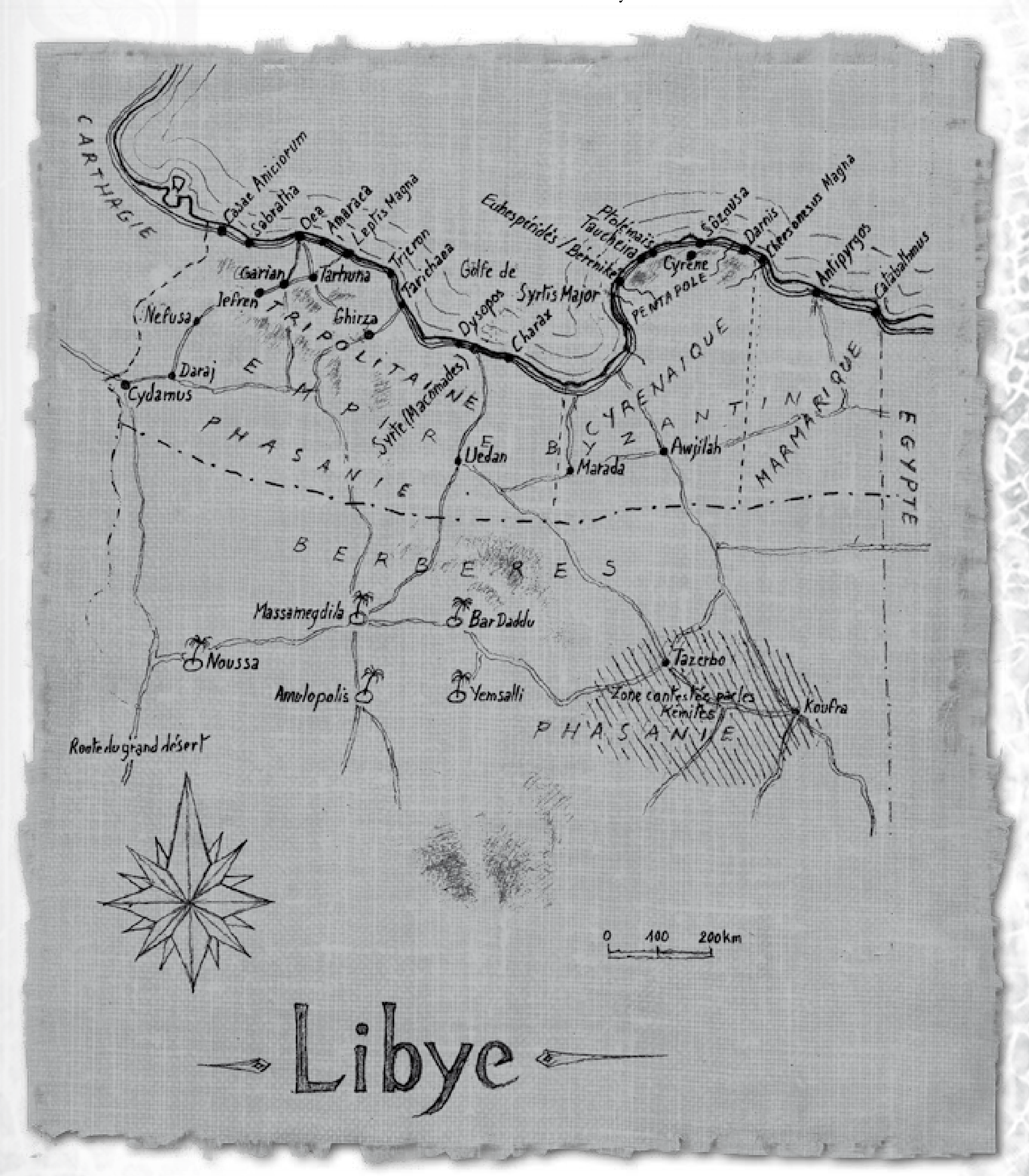
La Cyrénaïque et la Marmarique furent léguées à l'Empire romain en 96 avant J.-C, et la Tripolitaine un demi-siècle plus tard. Après la victoire définitive d'Actium (31 avant J.-C) et la conquête de l'Égypte, Auguste réorganisa ce qui est désormais l'Empire romain, et Cyrène, Paraitonion et Leptis Magna devinrent les capitales respectives de la Crète et de la Cyrénaïque unie, de la Marmarique, et de la Tripolitaine. Cela se traduisit par une urbanisation plus

rationnelle des cités et l'établissement d'un système de défense mobile au sud du cordon côtier, sécurisant l'activité économique du pays. Le commerce s'intensifia, et aux produits africains traditionnels s'ajoutèrent les animaux destinés aux différents cirques de l'empire. Une politique de colonisation savamment menée fit de la Tripolitaine et de la Cyrénaïque un des « greniers » de l'empire (céréales, vin, huile).

Mais l'affaiblissement de l'Empire romain d'occident, dû aux troubles engendrés par le développement des hérésies et par les incursions destructrices des tribus autochtones, causa la chute de l'Afrique Romaine aux mains des Vandales. Ces barbares dominèrent la région allant de Carthage à la Tripolitaine durant un siècle, tandis que la Cyrénaïque et la Marmarique restaient rattachées à l'empire romain d'Orient.

Tout comme pour la Carthagie, la province de Tripolitaine tout entière fut libérée par Bélisaire en 533 après J.-C. Les Byzantins réparèrent tant bien que mal certaines des villes ravagées, et rétablirent la paix, par moments brisée par les incursions des Berbères. Un remarquable épanouissement architectural se manifesta alors dans toute la province.

Sous le règne de l'Empereur Basile, la bande côtière de la Libye est toujours sous domination byzantine. Mais cette domination demeure



bien fragile, encore plus qu'en Carthagie, car là les Berbères peuvent bénéficier du soutien affiché des Toulounides, qui voient là une excellente occasion pour obtenir un accès à la mer autre que celui de la Mer Rouge.

Géographie

Le territoire libyen occupe la partie centrale de l'Afrique septentrionale, et sa façade maritime borde la Méditerranée sur près de 2 000 kilomètres. Vers le sud, il s'étend jusqu'au cœur du désert saharien dont les conditions climatiques caractérisent tout le pays, excepté l'étroite bande côtière située à l'est et à l'ouest du golfe de Syrtis Major.

Le sol libyen est constitué de plaines agricoles fertiles, de montagnes, de collines et de vastes étendues désertiques où l'on rencontre ça et là de vertes oasis. La Libye dépend entièrement des eaux souterraines et des pluies saisonnières pour irriguer ses terres. Elle offre des paysages sans cesse changeants, toujours surprenants : des plages de sable fin aux bords des côtes méditerranéennes, aux grands ergs du sud, entrecoupés de hamadas (des plateaux rocailleux). On distingue en Lybie quatre régions fondamentalement différentes : la Tripolitaine, la Cyrénaïque, la Marmarique et la Phasanie. L'essentiel des populations et des cultures d'oliviers et de céréales se trouve dans les deux premières régions.

La Tripolitaine

Les principales villes de Tripolitaine (« les Trois Villes ») sont Oea, Sabratha et Leptis Magna. Ces ports servent de débouchés pour l'arrière-pays aride et aussi pour le commerce transsaharien. Les côtes sont plates, sablonneuses et uniformes, à l'exception de la région de Leptis Magna, où les hauteurs arrivent à proximité de la mer. Il y a aussi de petites baies avec des récifs qui affleurent, comme ceux qui ont facilité la construction du port d'Oea. La navigation le long des côtes est très dangereuse, à cause de la présence de nombreux bancs de sable, en particulier dans le golfe de Syrtis Major.

Il n'y a que très peu de points d'élévation dépassant les 900 mètres. Dominant les régions côtières, les hauts plateaux sont profondément marqués par l'érosion, avec en de nombreux endroits des pentes abruptes et des vallées fluviales, des lieux qui ont pour nom Nefusa, Iefren, Garian et Tarhouna. Le maquis existe par endroits, et une forte humidité en favorise la persistance. Divers représentants de la végétation africaine, comme le jujubier sauvage, le pistachier et le tamaris, se trouvent associés. L'olivier sauvage, ou redevenu tel, n'est pas rare. Ces hauts plateaux sont prolongés vers le sud par un désert de roches rouges. Dans ces terres désolées, la vie se concentre dans les oasis, qui sont aussi des marchés, comme Cydamus, un relais important sur la route du commerce transsaharien.

Dans les régions côtières, le climat est de type méditerranéen, avec des températures dépassant les 20°C. La pluviosité est de l'ordre de 400 mm par an, et limitées à trois ou quatre mois durant l'hiver. Dans les hauts plateaux, la pluviosité, un peu plus importante, est répartie durant les six mois d'hiver, mais cela tombe généralement en quelques jours. Dans les hamadas, le climat est de plus en plus aride, et les pluies se font de plus en plus rares et irrégulières. Le vent caractéristique du pays est le ghibli (méridional), un vent chaud et sec qui persiste pendant plusieurs jours et soulève de grandes quantités de sable.

La Cyrénaïque

La Cyrénaïque se compose essentiellement d'un plateau calcaire (la Montagne Verte) qui s'élève jusqu'à 900 mètres. C'est là, à proximité du golfe de Darnis, qu'ont été construites les principales cités constituant la Pentapole : Sôzousa (Apollonia), Cyrène, Euhespéridès/Bérénikê, Ptolémaïs et Taucheira. Le dernier contrefort, à partir de Taucheira, plonge presque à pic dans la mer, tandis que vers l'est, il existe une plaine littorale.

Le versant méridional du plateau, qui descend en pente douce, est parcouru par une série de sillons parallèles dont la plupart aboutissent à une région de bassins fermés appelés baltè (de 100 à 200 mètres au-dessous de la mer), presque toujours à sec et d'origine karstique (une forme de paysage provoquée par l'action de l'eau qui s'infiltre dans le sous-sol). Il y a de ce fait de nombreuses grottes et vallées fermées. Au sud de la région des baltè s'étend une vaste étendue désertique libyque (désert caillouteux ou sablonneux – les ergs du sud), qui est parsemé de nombreuses oasis.

Les conditions climatiques sont variées. Sur la bordure littorale, le climat est de type méditerranéen, avec une pluviosité moyenne, répartie sur trois ou quatre mois en hiver. Vers l'intérieur, le climat est pré-désertique, avec des pluies peu abondantes et irrégulières et de fortes chaleurs. Puis il devient désertique, où il ne pleut que tous les dix ans en moyenne.

Le cours d'eau le plus connu est le fleuve Darnis, parfois sujet à des crues imprévues. Il existe ici comme en Tripolitaine, des eaux souterraines. Une nappe aquifère assez abondante, alimentée par les eaux qui tombent sur la Montagne Verte, se trouve sous la plaine

d'Euhespéridès et, à mesure qu'elle s'éloigne de la mer, elle devient de plus en plus profonde, alimentant de petits lacs souterrains, comme ceux de la grotte du Léthé.

La végétation revêt en Cyrénaïque des aspects différents. Dans la zone côtière, s'étendent des forêts de haute futaie (cyprès, arbouse, chêne vert, etc…). Plus l'on progresse vers le sud, et plus les plantes se font rares et chétives. La plante typique de la région est le silphion, une herbe particulièrement recherchée pour ses usages culinaires et médicinaux. À proximité du désert, seules les plantes pouvant pousser sur des sols sableux ou salins peuvent survivre.

La Marmarique

Située entre l'Égypte et la Cyrénaïque, la Marmarique (qui doit son nom au peuple nomade des Marmarides) est une région aride et inhospitalière constituée d'un relief en gradins (le plateau libyque) et parsemée des dépressions de Kattara et de Siwah qui se situent largement en dessous du niveau de la mer. Le gradin du plateau libyque (entre 200 et 500 mètres d'altitude) s'excave en une série de bassins, aujourd'hui occupés par des oasis. Du nord au sud, alternent les étendues rocheuses (les hamadas), paysages de dunes et le grand désert de sable avec de temps à autre des épointements rocheux riches en ammonites.

La région est presque entièrement vide de toute occupation humaine, à l'exception des dépressions et des régions côtières (le plateau libyque), qui sont parfois des régions fertiles, mais souvent arides et désolées car les sables du désert peuvent venir jusqu'au bord de mer. Les terres fertiles sont généralement argileuses. Les pluies y sont rares.



La végétation est peu variée en Marmarique : quelques arbustes (tels que les figuiers sauvages et les caroubiers), quelques plantes adaptées au climat de la région (tel que le lichen ou les mousses), et aucun arbre (à l'exception des quelques palmiers plantés à Paraitonion). La faune est bornée à un petit nombre d'animaux : les lièvres sont rencontrés fréquemment dans les broussailles, et il est possible de voir aussi des gazelles, des hyènes, des hérissons, des rats et des gerboises. Les oiseaux sont encore plus rares. Les insectes sont peu fréquents, il y a principalement des fourmis, des sauterelles et des scarabées.

La Marmarique est climatiquement aride, mais riche en eaux souterraines proches de la surface, ce qui a permis l'apparition et le développement d'un certain nombre d'oasis (dont l'oasis de Siwah), où les Berbères (les principaux occupant de la région) pratiquent la culture irriguée des céréales et du palmier dattier.

Les côtes de la Marmarique sont variées : de la frontière avec l'Égypte à la montagne Catabathmus, le rivage est généralement côtoyé par une digue de sables blanchâtres qui s'avance très loin sous les eaux, ce qui occasionne des bas-fonds dangereux pour l'abordage des navires. Cette digue est parfois interrompue et remplacée par les prolongements rocailleux des collines et de leurs contreforts. De la montagne Catabathmus à Darnis, la côte est plus inégale, et présente en de nombreux endroits des flancs escarpés contre lesquels viennent se briser les flots de la mer. Dans cette partie du littoral, de nombreux enfoncements servent de ports ou de simples abris aux navires. Il y a aussi des grottes naturelles qui ont été agrandies pour servir d'habitations troglodytiques ou de tombes (« les grottes des prisons »).

La province n'est que peu urbanisée, et ne compte que quelques villages ou villes importantes, parmi lesquelles Antipyrgos (une forteresse gardant la frontière avec la Cyrénaïque) et Paraitonion, la capitale de la Marmarique.

La Phasanie

La Phasanie est une région désertique située au sud de la Tripolitaine, climatiquement hyperaride, mais riche en eaux souterraines proches de la surface qui ont permis comme en Marmarique l'apparition et le développement d'un certain nombre d'oasis et de cultures. Les oasis sont groupées en trois alignements principaux qui sont orientés du nord-est au sud-ouest : au nord, l'alignement du Chati, où les eaux surgissent en sources ; au centre, celui du Ajal ; au sud l'alignement du Hofra.

La Phasanie présente les caractéristiques du climat désertique, tempéré toutefois par des condensations nocturnes de vapeur d'eau et de brume. Les pluies y sont très rares, et quand elles tombent à l'improviste, elles peuvent causer de graves dommages.

Les oasis sont maintenant occupées par des tribus berbères qui s'affirment être indépendants, tant vis-à-vis de l'Empire byzantin que de l'émirat toulounide. Les oasis sont un important lieu d'échange, et par conséquent les Berbères s'efforcent de rester neutres, pour préserver le commerce dans la région, ce qui est tout à leur avantage. C'est là que se croisent, en toute neutralité, les marchands venus des royaumes ou empires avoisinants : émirat Toulounide, Empire byzantin et même royaume de Kemi.

La Tripolitaine

Les grandes Syrtes sont ensuite. Je ferai ici la description de leur figure, puis j'expliquerai l'origine de leur nom. Le rivage se recule en cet endroit en forme de demi-lune, et il est comme miné par les vagues. Les deux extrémités de la demi-lune sont éloignées de quatre cens stades, et le tour est de six journées de chemin : c'est comme une espèce de Golfe. Quand un vaisseau y est jeté par la violence des vents et de la tempête, il est impossible de l'en retirer. C'est, comme je me persuade, ce qui a été cause que l'on a appelé cet endroit-là Syrtes, parce qu'il semble que les vaisseaux y soient entraînés par les vagues. Les grands navires ne peuvent aborder au rivage à cause des écueils qui l'entourent, et qui y causent souvent des naufrages. Ainsi ceux qui ont le malheur de s'y trouver engagés, sortent des vaisseaux, et se sauvent sur des barques.

Procope de Césarée, VIe siècle

La Tripolitaine est la province occidentale de la Libye, encadrée au sud par les Monts Nefusa et Garian, qui précèdent le désert de la Hamada al-Hamra, et au nord par la Méditerranée. Elle est jalonnée d'oasis (Casae Aniciorum, Tubartis et Seggera).

Oea

Que dire d'Oea, sinon que c'est désormais la ville la plus importante de la Tripolitaine, et qu'elle a pris depuis la reconquête justinienne une ascendance sur ses deux rivales ? Certains disent avec mépris qu'il s'agit de la « petite Carthage » car elle a été reconstruite sur le modèle de Carthage.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Histoire

La cité, nommée à l'origine Macar Uiat, a été fondée par les Phéniciens qui y établirent une colonie au VIIe siècle avant J.-C. Son existence resta obscure jusqu'aux premiers temps de la conquête romaine, où elle prit le nom d'Oea.

Sous Auguste, elle reçut le privilège de cité libre, à savoir, entre autres atouts, celui de battre monnaie. Son déclin commença au IVe siècle, avec l'invasion des Vandales. À la libération byzantine, la cité prit une ascendance certaine sur ses rivales, et devint la capitale de la Tripolitaine, à la place de Leptis Magna jusqu'à alors. La cité est de nouveau florissante. Il y a environ 100 000 habitants.

Description

Oea, édifié sur un promontoire rocheux, est construit au carrefour des routes transsahariennes, et la culture des oliviers de la région lui apporte une prospérité certaine. La ville est dominée par un fort construit à l'emplacement d'anciens thermes romains, et est ceinturée de puissantes murailles qui sont appelées murailles de Justinien.

Oea est divisée en quatre grands quartiers, hors les faubourgs.

Le quartier du port est le plus cosmopolite de toute la ville. Là se croisent des peuples venus d'Afrique noire, d'Europe et parfois même de beaucoup plus loin. Le monument le plus connu est l'Arc de Marc-Aurèle, qui constitue en quelque sorte l'entrée de la cité pour des voyageurs à peine débarqués sur le port. Ses façades majeures sont ornées de sculptures de la famille de l'empereur éponyme, de médaillons figurant les quatre saisons (un rapprochement entre les forces victorieuses de l'Empire à celles de la nature) et, sur le monument, sont aisément identifiables des barbares captifs et des trophées que surplombent deux chars triomphants. L'un est monté par Minerve, l'autre par Apollon : les anciens dieux protecteurs de la cité.

Le quartier marchand représente le véritable cœur d'Oea. Dans ses rues à portiques sont alignées de nombreuses boutiques, qui sont ouvertes tôt le matin et ferment à la nuit tombée. Il y a également de petites chapelles, pour la plupart édifiées sur les sites d'anciens temples païens, et de grandes places, souvent décorées en l'honneur des souverains byzantins et/ou des gouverneurs d'Oea.

Le quartier du Grand Palais, situé sur une hauteur par rapport au reste de la ville, est composé de la résidence du strategos, d'un vaste forum public et de la grande basilique byzantine (la basilique Saint Cosmas), réédifiée sur ordre de Justinien après la reconquête.

En Tripolitaine, les fidèles se rangent à la bannière de l'Église de Carthage, et donc de Constantinople. Ils considèrent avec méfiance la doctrine professée à Rome. Les évêques sont généralement nommés par le métropolite de Carthage. Ceux-ci, en signe de leur lien fort avec Constantinople, portent des noms byzantins, et très rarement, d'origine libyque.

Les évêques suivent les traditions orthodoxes, et condamnent toutes les hérésies, encore plus sévèrement qu'à Carthage : donatisme, arianisme et monophysisme. Les évêchés sont plutôt établis dans les villes et villages de bordure des côtes. Comme en Carthagie, il n'y a que très peu d'évêchés dans l'intérieur des terres, terres où vivent pour la plupart les Berbères.

Les églises sont en grande majorité des basiliques, construites suivant un plan rectangulaire, avec une étroite nef centrale flanquée de trois à neuf nefs latérales. Les sols sont revêtus de riches tapis de mosaïques ou de pavements de marbre. La présence de tombes dans les églises est assez fréquente, ces tombes de saints font l'objet de dévotions régulières.

Le strategos de Tripolitaine, qui réside à Oea, est assisté par deux fonctionnaires à Sabratha et Leptis Magna. Ceux-ci sont simplement appelés « gouverneurs ».



Les grandes villas, le dernier quartier de la ville, s'alignent le long de la côte tels des joyaux d'architecture. Elles sont possédées par de riches propriétaires terriens, qui disposent de nombreux territoires en Libye (ce qui correspond plus ou moins aux anciens latifundia – les vastes domaines agricoles romains).

Les puissants

L'actuel strategos d'Oea est Nicolas Aoinos, un homme âgé de 38 ans, faisant partie de l'aristocratie aisée de la cité. C'est un courtisan habile et servile, ayant réussi à se faire bien voir par l'actuel exarque de Carthage, Léon Skleros, qui l'a nommé en tant que gouverneur d'Oea et donc de Tripolitaine. Il est beaucoup moins apprécié en ville, certains marchands décrient son comportement autoritaire, sa main mise continuelle sur leurs affaires, et son zèle religieux hors du commun. Il a déjà été la cible de plusieurs attentats manqués, qui ont été, d'après les enquêtes officielles, le fait de Berbères incontrôlés. Homme affable et cultivé (mais peu tolérant vis-à-vis des profiteurs de toute espèce), il se rend régulièrement à Carthage pour prendre conseil, auprès de son mentor Léon Skleros.

Nicéphore Pleustes est le second du strategos. Fils de soldat, Nicéphore Pleustes a très tôt épousé la carrière militaire. Après plusieurs campagnes en Phasanie et dans les Monts de l'Aurès, il a été logiquement nommé stratège d'Oea. À l'âge de 52 ans, il dirige d'une main de fer la cité d'Oea. Pragmatique et direct, il s'entend parfois très mal avec son supérieur d'Oea dont il espère parfois le remplacement.

L'évêque Anastase, âgé de 55 ans, est le prélat de la basilique Saint Cosmas. C'est un homme très cultivé, qui a beaucoup voyagé par le passé, entre autres à Alexandrie, Carthage et Constantinople. Il est particulièrement connu pour ses prêches mémorables pourfendant l'hérésie, qu'elle soit chrétienne ou musulmane. Il pousse régulièrement les autorités d'Oea à plus d'offensive face aux Berbères et aux Toulounides. En conséquence, il est particulièrement mal vu par les marchands musulmans ou juifs. Les mêmes savent qu'il dispose de nombreux soutiens, tant dans la hiérarchie civile, militaire que religieuse.

Enfin, Léon Parsellos est le drongaire de la Tripolitaine. Agé d'une quarantaine d'années, c'est un homme fier et juste, qui sait qu'il a une mission de défense, même si cela veut dire coopérer avec des personnes qu'il n'apprécie guère, notamment le patriarche de la ville, dont il n'aime pas l'attitude belliciste. En revanche, il s'entend très bien avec l'actuel exarque, dont il apprécie la compagnie.

Sabratha

Où donc est Crassus lui-même ? Est-il retourné à Alexandrie par dégoût de son logis ? Essuie-t-il ses murailles ? Ou, ce qui est plus probable, l'orgie de la veille lui a-t-elle porté à la tête ? Ce qu'il y a de sûr, c'est que hier, dans Sabratha, je l'ai vu moi-même qui, en plein forum, répondait d'une manière assez distinguée, seigneur Emilianus, à tes hoquets d'ivrogne.

Apulée, les Apologies, IIe siècle

Histoire

La cité, située à environ 65 kilomètres d'Oea, a été fondée vers la fin du Ve siècle avant J.-C. C'est le plus tardif des trois comptoirs fondés par les Phéniciens et la cité passa sous domination romaine en 46 avant J.-C. Le noyau de la ville impériale était alors constitué par le forum, les temples de Liber Pater et de Sérapis et la basilique.

Sous les derniers Antonin, la cité profita d'une intense activité économique et de l'enrichissement de sa population. Devenue colonie romaine en 157, la cité s'agrandit avec la construction d'un nouveau district urbain, de nouveaux thermes publics aménagés, le temple de Liber Pater agrandi, un amphithéâtre et de nouveaux temples.

La ville se christianisa rapidement, au point d'être citée comme évêché en 253. Moins exposée que sa rivale Leptis Magna, elle continua à prospérer tout le long des IIIe et IVe siècles, grâce au commerce de l'ivoire, d'esclaves et des animaux sauvages, ainsi que de l'huile d'olive, la pourpre et les produits de la pêche.

Mais sous les assauts des tribus berbères, de la désertification des campagnes, de la conquête Vandale et surtout des tremblements de terre (dont celui de 365), la cité déclina. Cela causa de grandes dévastations dans la ville, et conséquence du christianisme triomphant, les temples païens ne furent pas reconstruits.

Avec la reconquête byzantine, la cité fut pleinement restaurée sous Justinien. La plupart des églises furent restaurées ou reconstruites.

Aujourd'hui, Sabratha pourtant forte de 70 000 habitants n'a toujours pas recouvré le dynamisme qui était le sien au IIIe et IVe siècle, l'âge de gloire de la cité. Qui plus est, et à la grande fureur des autorités religieuses, principalement, la ville traîne une réputation sulfureuse : Sabratha est la capitale de la débauche. Les Sabrathains ont redécouvert le plaisir des orgies romaines, et ils se font un plaisir d'initier les étrangers à ces plaisirs.

Description

Sabratha s'étend le long du littoral sur cinq kilomètres en bord de mer. Aux riches villas se succèdent la vieille ville fortifiée, puis les quartiers résidentiels et commerçants, qui sont pour beaucoup dans la réputation malsaine de la ville.

Le symbole de la ville est le Mausolée de Bès (assimilé à l'Harpocrate égyptien, c'est-à-dire Horus enfant, le fils d'Isis et d'Osiris ressuscité). De multiples fois requis à la destruction par les autorités religieuses, le mausolée s'élève toujours fièrement au milieu des habitations, non loin de la muraille byzantine. Certains affirment, non sans humour, que le dieu Bès veille encore sur le mausolée, et on parle d'une malédiction visant ceux qui souhaiteraient détruire le monument, qui pour beaucoup est la plus ancienne construction de la ville. Pourtant, le mausolée a subi des dégradations, les Byzantins s'étant servi de nombreuses pierres pour édifier plusieurs tours de défense.

Non loin de là, l'ancienne porte byzantine (dite porte de Bélisaire) donne accès à la vieille cité byzantine. Le long de rues dallées, se trouvent les principaux lieux de pouvoir de la ville. Le temple des Antonin, anciennement consacré à Baal-Hammon, est désormais le palais du



gouverneur de la ville. Symbole de richesse, le palais compte une trentaine de salles distinctes, dont une salle de réception pour les ambassadeurs, la chapelle Saint Anastase et les appartements privés du gouverneur.

Le forum, dont l'entrée est matérialisée par une arche flanquée de deux colonnes corinthiennes, est situé non loin du palais, et dispose d'un pavement de mosaïque et de colonnes de marbre blanc. Des boutiques sont établies sur tout son périmètre, y compris à l'arrière de l'ancien temple de Liber Pater (assimilé à Bacchus, et désormais aussi compris dans le palais). Le sénat jouxte le forum : c'est là où se réunissent les magistrats de la ville, qui doivent entière obéissance au représentant légal de l'empereur, le gouverneur (qui est subordonné à l'autorité du strategos d'Oea).

Enfin, de nombreuses basiliques (dont la basilique Sainte Félicité, la plus noble des églises, et certainement la plus digne du renom de Justinien) et un établissement de thermes complètent l'ensemble. Les basiliques remplacent des constructions païennes, notamment les temples du Capitole (dédiée à la triade capitoline : Jupiter, Junon et Minerve) et de Sérapis (la déité alexandrine).

À l'extérieur de la vieille cité, s'étendent les quartiers résidentiels et commerçants, avec notamment une grande place où se retrouvent, sous de hauts portiques, les marchands venus du désert. Il se murmure qu'il existe encore un marché aux esclaves, mais il n'est pas officiellement autorisé. Il y a également de nombreuses églises.

Plus à l'est, s'étend le quartier des plaisirs, avec principalement le théâtre et les thermes de Neptune. Et surtout de nombreuses maisons de plaisirs, où l'on peut boire du vin, profiter de prostituées ou encore se baigner (grâce à des tarifs avantageux négociés entre ces établissements et les thermes). Il y a quelques basiliques dans ce quartier, mais celles-ci sont peu fréquentées, sauf lors des grandes cérémonies religieuses (comme à Noël ou à Pâques). Il y avait également, à un kilomètre du théâtre, un amphithéâtre, mais celui-ci a été détruit suite à un tremblement de terre particulièrement violent, et il n'a pas été reconstruit, principalement parce que les Sabrathains ne sont pas très intéressés par les courses de l'hippodrome, un fait inhabituel en Afrique Noire.

Le théâtre, qui peut accueillir environ 5 000 spectateurs, est bâti à terrain plat. Il est construit selon le modèle classique : une longue scène rectangulaire que domine le mur de scène haut de 25 mètres (trois étages à exèdres et 96 colonnes en marbre panaché de rouge et blanc et en granite noire). Les spectacles représentés ici alternent entre tragédies, ballets, mais surtout pantomimes et comédies, qui sont préférées et de loin par les Sabrathains.

Les thermes de Neptune, construits au début du IIIe siècle par un riche propriétaire près de sa villa en bord de mer, à l'extrémité est de la ville, occupent un bâtiment rectangulaire (environ 60 mètres de long et 25 de large). L'établissement dispose d'une piscine à ciel ouvert, d'un bain froid couvert (frigidarium), d'un bain chaud et humide (caldarium), entouré par les vestiaires (apdyteria). Les servantes des thermes sont toutes des prostituées, et elles répondent au moindre des désirs des clients. Il va de soi que pour l'église, cet établissement est un lieu de perdition qui devrait être détruit.

Les puissants

Stéphanos Tornikios est l'actuel gouverneur de Sabratha. C'est un jeune homme arriviste et corrompu qui traîne derrière lui la réputation sulfureuse d'un homme dépravé, vu assez régulièrement dans le quartier des plaisirs. Des rumeurs font état qu'il aurait assassiné son prédécesseur, un homme compétent et cultivé, ainsi que tous ceux qui le gênaient. On parle de lui à mots couverts comme le Néron africain, qui rêverait de supplanter le strategos d'Oea, Nicolas Aoinos (il a d'ailleurs tenté de l'assassiner, jusqu'à présent sans succès). Pour parvenir à ses fins, il n'hésiterait pas à faire appel à l'Ennemi, le Carolingien ou le Toulounide, si cela peut lui apporter la victoire.

Ammonios de Diaroas est l'âme damnée de Stéphanos Tornikios. Il est l'autorité militaire de Sabratha. C'est un homme âgé d'une cinquantaine d'années, au front dégarni, au regard sévère et cruel, qui est craint et parfois haï parmi ses hommes. Mais personne ne fait rien, car le commandant militaire est protégé par une garde rapprochée, la sinistre garde noire, dont on murmure que s'ils pouvaient s'allier avec le diable, ils le feraient.

L'évêque de Sabratha, Diesephe, est un vieillard frêle et pieux qui désespère de ne voir que peu de Sabrathains lors de ses prêches en son église. Il déplore le climat qui règne en ville, tant les assassinats qui se produisent la nuit dans le quartier des plaisirs, que les autorités de la ville qui ne font rien pour corriger la réputation sulfureuse de la cité. Il craint particulièrement pour sa vie, et envisage de quitter Sabratha pour Oea, cherchant une retraite douce et apaisée. Mais il craint encore plus pour la destinée des rares Sabrathains qui méritent d'être sauvés, et qui risquent d'être perdus s'il s'en va définitivement.

Constant dit le Maniéré est l'actuel responsable du théâtre (Constant est surnommé « le Maniéré » du fait de son comportement « précieux »). C'est un homme d'une quarantaine d'années qui prête beaucoup attention à la qualité des prestations, même si les pièces présentées sont vulgaires. Il n'éprouve que mépris pour l'église, les hommes et femmes de basse extraction et pour ces nobles hautains qui ne parlent que de spectacles bienséants. Il est en revanche très courtois envers Stéphanos Tornikios et ses hommes, car il sait que le moindre mot de travers peut lui coûter la vie.

Le responsable des thermes de Neptune est une matrone, que beaucoup connaissent sous le nom de Silvia la Rousse (un nom qu'elle avait lorsqu'elle était encore jeune et belle, elle a maintenant dépassé la cinquantaine). Elle déteste d'ailleurs ce prénom, trop vulgaire à ses yeux. Elle est désormais connue sous le nom d'Anna de Jacina et sous le sobriquet peu flatteur de la corpulente, ou pire, la grosse. Récemment, elle s'est prise d'une dévotion religieuse surprenante et sincère, et ne rate plus aucun sermon de l'évêque de Sabratha, Diesephe. Nul ne sait pourquoi Anna fait cela, et beaucoup conjecturent faussement qu'Anna serait la fille perdue du vieil évêque, ou encore qu'elle veut attirer le vieil évêque dans ses griffes, trouver sa faiblesse pour mieux l'exploiter.

Cyrillus Kamateros est un propriétaire terrien, qui siège au sénat et dispose d'une somptueuse villa au bord de la mer. C'est un homme fier et hautain, qui méprise les basses gens, dont les seules activités sont de comploter contre ses rivaux nobles pour obtenir des charges plus importantes, plus prestigieuses, et de s'adonner à la philosophie des plaisirs. Comme beaucoup de nobles, il craint que ses petites manœuvres soient exposées sur la place publique, c'est pourquoi il est très méfiant face aux nouveaux venus qui pourraient lui nuire.

Leptis Magna

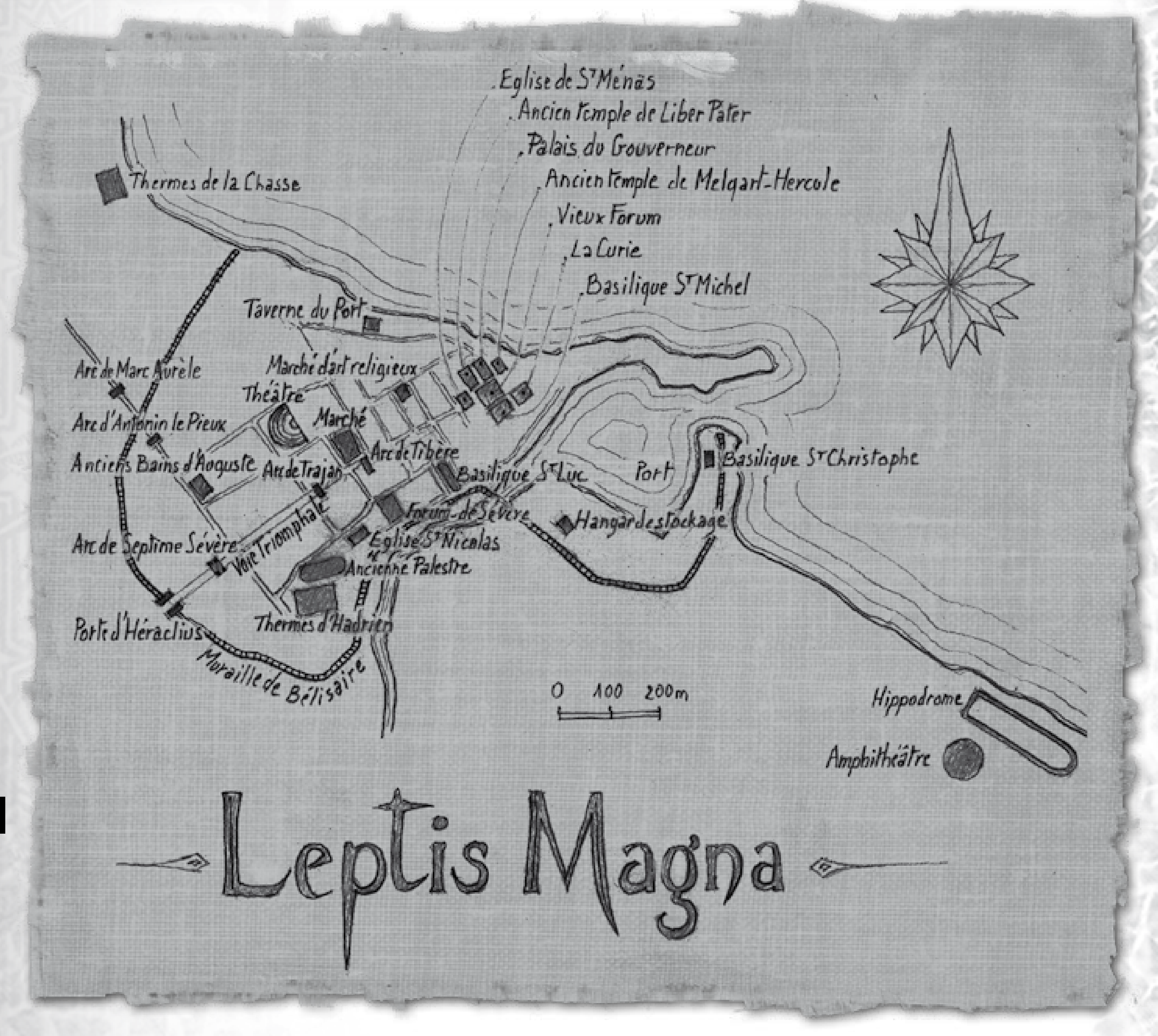
On trouve Leptis ensuite, qui est une ville qui après avoir eu une grande étendue, et avoir été peuplée d'un grand nombre d'habitants avait depuis été abandonnée, et comblée de sable. L'empereur y a fait refaire de neuf les murailles, mais il a voulu que l'enceinte en fût plus petite qu'elle n'était autrefois, afin qu'elle fût plus aisée à garder, et qu'elle fut moins sujette aux inondations du sable mouvant. Il a laissé ce qui était couvert de sable et s'est contenté de fortifier le reste le mieux qu'il lui a été possible. Il a fait bâtir cinq églises, dont la plus belle est consacrée sous le nom de la Mère de Dieu. Il a aussi réparé les ruines d'un vieux palais, bâti autrefois par l'empereur Sévère, pour servir d'un monument de sa magnificence dans cette ville, d'où il tirait sa naissance.

Procope de Césarée, VIe siècle

Histoire

La cité a été fondée par les Phéniciens qui y établirent une colonie au VIIe siècle avant J.-C. Elle ne prit de l'importance que lorsque Carthage étendit sa domination au bassin méditerranéen à la fin du VIe siècle avant J.-C. À l'issue de la troisième guerre punique, elle devint l'alliée de Rome en 111 avant J.-C. Ayant pris le parti de Pompée durant la guerre civile romaine, la cité perdit son statut d'allié et fut assujetti à l'Empire romain, payant des impôts conséquents.

La création de l'Afrique Proconsulaire par Auguste (27 avant J.-C) marqua la fin de son indépendance, mais également le début de son développement urbain, avec le réaménagement de l'esplanade d'origine (avec un forum entouré de temples et flanqué d'une basilique), puis avec l'extension de la ville autour d'un nouveau marché et d'un théâtre édifié sur l'ancienne nécropole punique.



Leptis Magna devint l'un des principaux ports de la province d'Afrique, expédiant vers la péninsule italienne du blé, de l'or, des bêtes sauvages et des esclaves.

Devenue colonie romaine au début du II[e] siècle, la ville connut sa plus grande prospérité lorsque Septime Sévère devint empereur. Il favorisa sa ville natale, en bâtissant de somptueux monuments, qui en firent l'une des trois plus belles villes africaines, rivalisant avec Carthage et Alexandrie. La richesse de la ville fut assurée, de par son commerce caravanier avec la Phasanie.

La cité déclina au III[e] siècle, et fut en partie abandonnée au IV[e], suite à un important tremblement de terre (365). En 439, Leptis Magna et le reste des villes de la Tripolitaine passèrent sous le contrôle des Vandales. Pour éviter une rébellion, le roi Vandale fit raser ses murs, un destin qui arriva à bien des cités africaines à l'exception de Carthage et d'Hippone. Cette mesure permit à un groupe de Berbères de saccager la ville en 523.

La ville fut reconquise par Bélisaire en 533, et n'a jamais cessé d'être byzantine depuis. Les murailles ont été restaurées. Une nouvelle restauration eut lieu sous Héraclius, avec la construction de nouveaux quartiers et la réfection du port.

Aujourd'hui, plus de deux siècles après la restauration, la ville est aussi étendue qu'au III[e] siècle. Avec un peu plus de 80 000 habitants, Leptis Magna est redevenue une cité importante de l'Afrique Noire. Elle est plus que jamais le débouché maritime d'une route caravanière apportant des produits du sud, et se trouve dans une région agricole fertile en céréales et en oliviers, et bénéficie de plus de la présence d'un cours d'eau, le Lebda.

Le quartier de Septime Sévère et le centre

Leptis Magna est de dimension beaucoup plus petite que Carthage ou Constantinople. C'est une ville charmante et florissante qui s'articule principalement autour du port, du forum et du grand marché, le tout protégé par deux grandes murailles, dites de Bélisaire et d'Héraclius. Et il ne faut pas oublier non plus les quartiers hors murailles, que l'on prend souvent pour les faubourgs, et les édifices de loisirs, l'hippodrome et l'amphithéâtre.

Constantin de Cyrène, IX[e] siècle

L'ancienne porte de la cité est la porte Septime Sévère. Cet ancien empereur, natif de Leptis Magna, est honoré à l'entrée de la cité avec une arche portant son nom, et en d'autres lieux, notamment le nouveau forum. Ce quartier autour de l'arche est un quartier populaire et festif, avec les thermes d'Hadrien et de nombreuses maisons de plaisir.

La voie à colonnes (dite voie de Septime Sévère) longue de 420 mètres et large de 50 mètres, est l'artère principale de Leptis Magna. Elle relie l'ancienne porte Septime Sévère au port. Il y a le long de cette artère à double portique couvert de nombreux commerces, une place ornée d'une fontaine monumentale et le nouveau forum.

C'est une vaste place rectangulaire de 100 mètres sur 60, entièrement pavé de marbre blanc, ceinte de hauts murs plaqués de frises doriques, et entourée par des portiques des colonnes en cipolin, bases et chapiteaux en marbre blanc, qui sont reliées par des arcs et surmontées par des médaillons en forme de têtes de gorgones ou de néréides.

La basilique Saint Luc (anciennement basilique sévérienne), située non loin de la voie à colonnes, est le principal lieu de culte du quartier. C'est un édifice majestueux surmonté d'une large coupole dorée, et dotée de trois absides latérales. À l'intérieur, sont représentées des scènes de la vie du Christ et de Saint Luc évangéliste. La crypte située en dessous de la basilique est réputée contenir des os du saint dans un reliquaire.

La porte d'Héraclius ouvre sur le centre de Leptis Magna, protégé par la muraille de Bélisaire. C'est à l'intérieur que se trouvent les principaux lieux de pouvoir de la ville : le vieux forum, avec à proximité l'église Saint Ménas, l'ancien temple de Rome et d'Auguste (désormais le palais du gouverneur), la Curie (où siège les sénateurs de la ville) et la basilique Saint Michel, la principale de la ville. La basilique Saint-Michel est un bâtiment divisé dans sa longueur en trois par deux colonnades, et terminé en abside à chaque extrémité.

Le marché, situé non loin de la muraille, est un grand espace rectangulaire entouré par des portiques sur ses quatre côtés. C'est un important centre de vie. Le marché est organisé par corporations, chaque commerçant a son espace réservé, et gare à celui qui prend la place d'un autre, il pourrait être sévèrement admonesté, avec une amende particulièrement lourde. Et, en cas d'infractions multiples constatées, il pourrait être frappé d'une interdiction de commerce signifiée par les autorités de la ville, pour une durée longue d'un minimum de cinq années.

Tous les temples païens ont été désacralisés, s'ils n'ont pas été détruits suite à des tremblements de terre ou aux actions des chrétiens. Ainsi, les temples de Liber Pater et de Melquart-Hercule (dans l'ancien forum), ont été entièrement rasés, et le temple de Sérapis, une divinité d'origine alexandrine, est désormais un marché, et il s'y vend cierges, icônes et calligraphie.



Euthymios le Barbu

Euthymios le Barbu est l'actuel gouverneur de Leptis Magna. C'est un homme d'une quarantaine d'années, prompt à la colère et très rancunier. Il est d'ordinaire assez juste et impartial, sauf lorsqu'il a pris quelqu'un en grippe. Euthymios est un gouverneur très compétent qui veut le meilleur pour sa ville, et plus généralement pour la Tripolitaine. C'est pour cette raison qu'il ne s'entend pas avec Stéphanos Tornikios, le gouverneur de Sabratha, qu'il considère comme arriviste, et avec Nicolas Aoinos, avec lequel il a des divergences d'opinion sur les relations avec la Cyrénaïque (lui n'étant que peu regardant vis-à-vis des différences d'ordre religieuse et que cela n'empêche pas le commerce).



Alexandre l'Asiatique

Alexandre l'Asiatique, 51 ans, est l'évêque de Leptis Magna depuis 6 mois seulement. C'est un homme au crâne dégarni et au physique très avenant. Des rumeurs disent qu'il aurait, pour satisfaire son bon plaisir, quelques concubines et quelques enfants. Auparavant, il officiait à Antioche, jusqu'à ce qu'il soit recommandé par le patriarche d'Antioche pour devenir le nouvel évêque de Leptis Magna. Alexandre a encore du mal à s'habituer à son nouveau diocèse. Il se rend bien compte que ses fidèles ne sont pas tous orthodoxes, mais il s'est fixé pour tâche d'éliminer tout culte non orthodoxe de Leptis Magna. Il ne sait pas encore comment œuvrer, par son discours ou par la force.

L'eau

Leptis Magna, comme Carthage ou Constantinople, est connue pour ses thermes. Si à l'heure de l'apogée de la ville sous Septime Sévère il y a eu plus d'une dizaine de thermes ouverts, aujourd'hui il n'y a plus que trois thermes d'importance : les thermes de la Chasse, d'Hadrien et de Théodora. Les autres thermes ont été convertis à d'autres usages, ou ont été rasés purement et simplement.

Celui qui veut aller se baigner aux Thermes n'a pas le choix, il doit aller aux thermes d'Hadrien, car les deux autres thermes (qui sont sensiblement de la même taille) appartiennent à des familles aisées de la ville. Mais il arrive que celles-ci fassent des réceptions somptueuses, et dans ce cadre, en tant que tel les proches de l'exarque de Carthage (dont je fais partie) ont été régulièrement invités.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Les thermes de la Chasse

Ces thermes ont été construits au début du IIIe siècle par un riche propriétaire près de sa villa en bord de mer, à l'extrémité ouest de la ville. Les thermes occupent un bâtiment rectangulaire (environ 60 mètres de long et 25 de large). La piscine à ciel ouvert, le bain froid couvert (frigidarium), le bain chaud et humide (caldarium) sont placées au centre, entouré par les vestiaires (apdyteria), une palestre (un espace dédié aux exercices sportifs dont la lutte) et le gymnase (destiné à la pratique du sport à l'abri des intempéries).

Les salles sont richement ornementées, avec des murs en marbre rose et vert de Numidie, des colonnes de marbre blanc, des statues des différents propriétaires s'étant succédé depuis l'édification des thermes. Il y a aussi de nombreuses fresques, telles une chasse aux léopards, un combat entre gladiateurs (où le nom de chaque participant apparaît), des paysages montrant les bords du Nil, ainsi que de nombreuses scènes de la vie quotidienne.

Néamon est l'administrateur des thermes de la Chasse. Fervent admirateur des œuvres de l'Antiquité, il n'hésite pas à parcourir les marchés de Libye à la recherche de pièces rares ou, lorsqu'il ne peut se déplacer, confie cette tâche à des aventuriers. Parfois, l'acquisition de ces pièces est illégale, Néamon n'hésitant pas à se servir dans les collections privées de nobles libyens. Certains pensent que Néamon est plus attaché qu'il ne le dit à ces pièces rares, et qu'il pourrait très bien être un adorateur des anciens cultes. Les rumeurs sont avérées : Néamon est le grand prêtre de Poséidon à Leptis Magna, et à ce titre il s'oppose aux activités d'Alexandre l'Asiatique, son ennemi personnel.

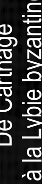
Les thermes d'Hadrien

Les thermes d'Hadrien ont été construits en 119 après J.-C puis inaugurés sept ans plus tard sous le règne d'Hadrien, et ensuite rénovés successivement sous Commode, Septime Sévère et Justinien. Le complexe est assez vaste (environ 25 000 m^2), et est toujours très fréquenté. Il se compose de plusieurs bâtiments, entouré par un vaste jardin aux senteurs d'Orient, avec quelques raretés de la lointaine Cathay.

L'entrée est située non loin d'une piscine à ciel ouvert (natatio), entourée sur trois côtés par des portiques, autour de laquelle se répartissent quatre vestiaires (apodyteria) et une palestre. Quatre portes donnent sur plusieurs corridors qui communiquent avec les salles du bain froid couvert (le frigidarium), d'une taille exceptionnelle (30x15 mètres), au-delà duquel se trouve le caldarium (chambre chaude) et deux petites salles, les laconica (servant de bains de vapeur).

Hadrianus d'Alexandrie est l'administrateur des thermes d'Hadrien. C'est une personne très pompeuse qui s'estime être le descendant direct d'Hadrien (preuves généalogiques à la clé). Dans ses délires, il affirme parfois être l'empereur légitime de l'empire, et qu'il dispose de mercenaires pour effectuer la reconquête de son trône perdu. Ses divagations sont prises à la rigolade par tous les habitants de Leptis Magna, qui le surnomment amicalement « le bon fou ». Il se considère comme un fidèle de la vraie foi, la foi professée à Alexandrie.





Les divertissements

Notre amphithéâtre est le plus ancien construit en Afrique Noire. Il a été construit sous le règne de l'empereur Néron. Nous l'utilisons principalement pour les combats d'animaux sauvages, pour des courses d'animaux ou à l'occasion de festivités religieuses qui commencent à l'amphithéâtre et se poursuivent dans toute la ville. L'Hippodrome quant à lui a été construit en 112 sous Hadrien, et réaménagé en 161-162 sous Marc Aurèle. Les deux édifices ont été réparés suite aux destructions des Vandales sous Justinien et Héraclius.

La spécificité unique de ces deux monuments est que les gradins respectifs communiquent par des voies d'accès, si bien que les spectateurs peuvent passer de l'amphithéâtre à l'hippodrome, et vice versa. Les courses à l'hippodrome se font soit comme à Constantinople et Carthage, soit il peut s'agir de courses de chameaux, ce qui a la faveur des populations berbères locales. Les factions des Bleus et des Verts jouent un rôle important, mais ils sont concurrencés par les Jaunes, la faction des Berbères qui se sont pris au jeu.

Enfin, le théâtre, bâti sur l'ancienne nécropole punique, situé non loin de la muraille byzantine, est encore utilisé de nos jours, quoique beaucoup moins qu'à Sabratha.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Hippodrome

Situé à 800 mètres du port et parallèlement à la mer, l'Hippodrome est un édifice monumental attenant à l'Amphithéâtre qui a été construit en 140 après J.-C. Long de 450 mètres et large de 100 mètres, il est l'un des plus grands de la province africaine et a une capacité de 25 000 personnes.

La porte principale ou Porta Triomphalis est située à l'extrémité arrondie côté ouest. Les douze grilles de départ, ou carceres, sont placées de l'autre côté, dans un bâtiment de deux étages et décoré en son sommet d'une imposante statue représentant l'empereur Septime Sévère. C'est là aussi qu'est édifiée une tour coiffée d'un drapeau qui annonce à la population l'imminence d'une course ou d'un rassemblement à venir.

L'hippodrome possède des gradins de pierre. Des allées voûtées passent sous ces gradins et, au sommet, court un long portique décoré de statues d'empereurs (principalement les empereurs Sévère et de la Tétrarchie). La loge de l'exarque, une structure à deux niveaux comprenant également une salle de réception privée, est située au milieu de la tribune orientale. Les Bleus occupent les places à droite de la loge, les Verts la partie gauche, les Jaunes sont sur la tribune occidentale, et la population non inscrite aux factions occupe le reste des gradins.

La piste, appelée pelma, fait 80 mètres de large et court autour d'une spina, qui est constituée de cinq bassins d'eau rectangulaires disposés sur des socles sculptés. Un petit temple était érigé entre le 2e et le 3e bassin en partant du sud-ouest. Chaque extrémité est marquée par une borne ou meta, en pierre, autour de laquelle les concurrents doivent tourner. Chacune de ces meta est décorée en son sommet par 3 pylônes effilés couronnés de pommes de pin.

Constant est le grand ordonnanceur des jeux. Assisté par sa fille Zoé (une beauté qui ne laisse personne indifférente en ville – les mauvaises langues parlent de l'évêque Alexandre l'Asiatique qui aurait succombé aux charmes de la jeune fille), il organise les jeux avec une méticulosité extrême. Il aspire à voyager à Constantinople au moins une fois dans sa vie, et espère être remarqué au cours des jeux par un serviteur de l'Empereur, de passage à Leptis Magna.

Amphithéâtre

L'amphithéâtre a été construit par de riches familles sénatoriales romaines en 56 après J.-C. Il est édifié non loin de l'hippodrome, à quelque 800 mètres à l'est du port, et parallèlement à la mer. Il présente une arène elliptique de 100 sur 80 mètres, et qui peut accueillir environ 15 000 spectateurs. Deux loges se font face, la loge impériale et la loge du président des jeux, généralement le gouverneur de la ville. Tout autour de l'arène, des salles de pierres fermées par des grilles sont utilisées pour faire attendre les bêtes sauvages et le matériel à apporter sur scène, sans que les spectateurs le remarquent.

Théâtre

Construit sous Auguste, le théâtre a été agrandi au IIe siècle puis entièrement rénové sous Héraclius. Il est beaucoup plus grand que le théâtre de Sabratha. Il permet d'accueillir environ 8 000 spectateurs. Le théâtre est doté d'un très haut mur de scène, décoré par trois ordres de colonnes superposées et d'une cavea (la partie d'un théâtre où se trouvent les gradins où s'assoient les spectateurs) exactement semi-circulaire.

Le port

Je me rends régulièrement à Leptis Magna pour rendre visite à mes cousins, et je peux dire que le port est aussi important en taille que ceux de Carthage ou d'Alexandrie, des villes que je connais aussi.

Pour pénétrer dans le port de Leptis, tout navire passe d'abord par un avant-port délimité à l'est par un môle. En entrant dans le port, il y a d'un côté un phare en forme de tour carrée à trois étages, et à son opposé un sémaphore, sur laquelle a été construit un temple dorique qui est désormais l'église saint Christophe.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Le port de Leptis Magna, construit par Septime Sévère au début du IIIe siècle, et restauré par Justinien, est d'une taille équivalente à ceux de Carthage et d'Alexandrie. Malheureusement, le port souffre d'un ensablement chronique, ce qui explique la nécessité de le désensabler régulièrement (la dernière restauration date du règne de Léon V).

On pénètre dans le port via un avant-port délimité d'un côté par un phare, et de l'autre par un sémaphore et un môle submergé. Cette zone est suffisamment protégée pour permettre d'y abriter des navires et de procéder au débarquement des marchandises.

Le port lui-même comprend plus d'un kilomètre de quais, un bassin fermé de 13 hectares. Le niveau le plus bas forme le quai proprement dit : c'est là que s'amarrent les navires (via des anneaux). Le niveau supérieur sert au déchargement des cargaisons, et comporte des entrepôts et autres installations portuaires.

Le port permet d'accueillir simultanément 200 navires.

Au sud-ouest du port, et en bordant les quais, on trouve la basilique Saint Christophe. Le bâtiment, construit sous les Sévères, était



un temple consacré à Jupiter Dolichenus (un dieu syrien de Dolique, où Jupiter était honoré), et qui a été saccagé par les Chrétiens, puis reconstruit entièrement sous Constance comme basilique consacrée à Saint Christophe.

Julien d'Antioche est l'actuel drongaire de Leptis Magna. Âgé de 40 ans, il est depuis peu à Leptis Magna. Il tente de remettre de l'ordre dans la ville qui a subi il y a deux ans un siège important, conduit par des Berbères et des Toulounides. Il craint que des attaques similaires se renouvellent dans un proche avenir. Il a l'intention de bientôt envoyer des espions chez les Toulounides pour apprendre leurs réelles intentions concernant les cités de Tripolitaine et de Cyrénaïque.

Les autres sites

Les villes de Tripolitaine sont construites le long des côtes, car la Tripolitaine borde un désert caillouteux qui s'étend loin au sud jusqu'à la Phasanie. Entre autres, Casae Aniciorum, Charax et Macomades.

L'ancien comptoir punique de Charax, devenu un actif caravansérail (tout comme nombre de cités côtières) avec de grands marchés, des bains et des églises, est connu pour être la ville frontière entre Tripolitaine et Cyrénaïque. C'est là que selon la légende, les frères Philènes de Carthage auraient rejoint les envoyés de Cyrène, et qu'ils y seraient morts.

Un monument, qui est extrêmement abîmé par le temps, commémore à Charax le sacrifice des frères Philènes. Sculptées en bas-relief, plusieurs scènes allégoriques montrent la soumission de la Tripolitaine à la Carthage punique. Il y a également à Charax quatre colonnes milliaires marquent la frontière entre les deux provinces. Ces colonnes supportent les statues des empereurs de la Tétrarchie.

Le site de Ghirza (un nom d'origine berbère, signifiant « vallée étroite », et qui est aussi proche de l'ancien dieu berbère Gurzil) fut occupé du IIIe au VIe siècle. Il comporte une quarantaine de fermes fortifiées romaines, de nombreuses structures de plus petites dimensions et le cimetière. Ce dernier lieu, situé au sud des fermes, se compose de sept grands mausolées, d'une quarantaine de tombes et d'un vaste champ de ruines. Les Berbères locaux parlent parfois en évoquant ce lieu d'une légende d'une ville disparue, où les habitants auraient été statufiés comme à Pompéi. C'est en réalité un pieux mensonge pour couvrir le fait que certains Berbères, qui résident toujours dans les environs, font parfois des sacrifices au dieu taureau, l'ancien protecteur de l'oasis, pour obtenir guérison de leurs maladies et accroître leurs richesses.

La Cyrénaïque

Le passé est toujours vivace en nos cœurs, même si la religion de nos ancêtres n'est plus. La Cyrénaïque représente notre vie, et nous sommes la Cyrénaïque, la Pentapole. Nos cinq cités principales sont notre fierté. Il n'y a qu'à voir ce qu'est devenu Sabratha la frivole ou Leptis Magna l'inconséquente. Nous sommes de Cyrénaïque avant de faire partie de notre puissant empire. Que soient loués notre patriarche d'Alexandrie et notre empereur, le très juste Basile.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

La Cyrénaïque est la province orientale de la Libye. Les cités les plus importantes sont Sôzousa, Ptolémaïs, Cyrène, Bérénikè et Arsinoé/Taucheira.

Cyrène

Nous, habitants de Cyrène, pouvons nous enorgueillir d'être des gens cultivés. Contrairement aux cités de Tripolitaine qui ne peuvent se prévaloir que du passage d'Apulée en leurs murs, nous avons eu le philosophe Aristippe (400 – 365 avant Jésus Christ), le compagnon de Socrate et le fondateur de l'école philosophique des Cyrénéens dont j'estime être le digne descendant ; le poète Callimaque qui organisa le premier catalogue de la bibliothèque d'Alexandrie, que j'ai eu l'honneur de visiter ; le mathématicien Ératosthène (275 – 194 avant J.-C) ; le philosophe Carnéade (214 – 129 avant J.-C), fondateur de l'école des Sceptiques ; et le néoplatonicien Synésios de Cyrène (370 – 413), évêque de Cyrène, qui mit en déroute le tyran de Ptolémaïs, Andronicos de Bérénice.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Histoire

Situé dans une région fertile, à quelques kilomètres de la mer, Cyrène fut fondée par des Grecs venus de Théra et menés par Battos, en 631 avant J.-C, sur les conseils de l'Oracle de Delphes. Ils s'établirent en un lieu qui s'étend d'un côté en plaine immense, et de l'autre descend en terrasses vers la mer. Ils bâtirent Cyrène autour d'une source dont l'appellation locale rappelait celle de la nymphe Cyrène, et baptisèrent la nouvelle ville de ce nom. Battos fit planter dans son royaume naissant des bois consacrés aux dieux, des temples magnifiques furent édifiés à la nymphe Cyrène et à Apollon.

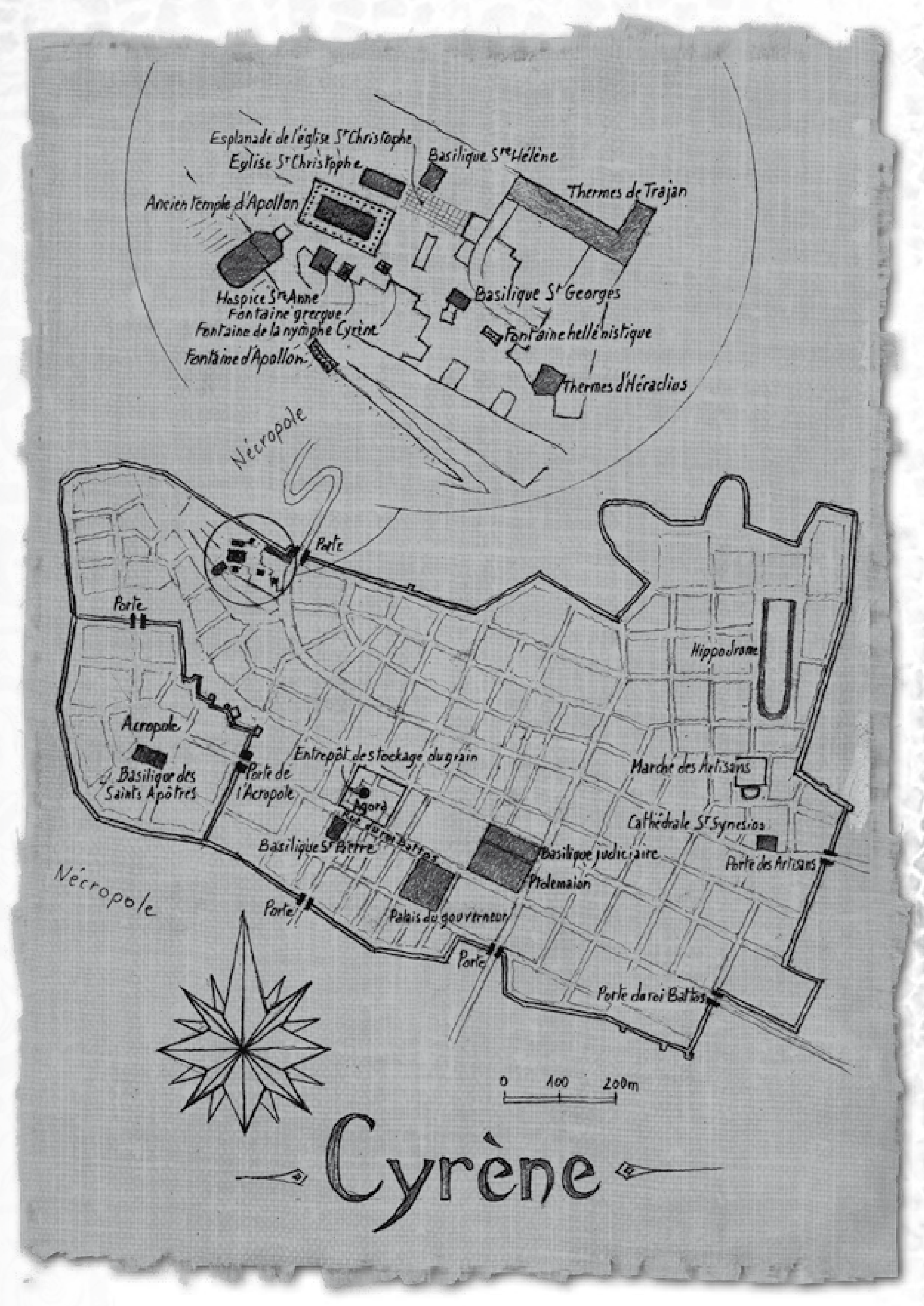
Le port de Cyrène, Apollonia, fut fondé un an plus tard. D'autres villes furent ensuite fondées dans la future province de Cyrénaïque : Taucheira en 625 avant J.-C, Barka vers 570 avant J.-C et Euhespéridès vers 520 avant

La Cyrénaïque a été longtemps en lien avec l'Égypte, et considérait la Carthagie (et donc la Tripolitaine) comme son ennemi. Cela n'a que peu changé, et aujourd'hui, la religion monophysite est suivie assidûment, comme à Alexandrie. Tous les autres cultes chrétiens sont mineurs, et même s'ils sont officiellement acceptés, il arrive que ses fidèles soient victimes d'accidents regrettables, incendies d'églises ou qu'il y ait des assassinats de prélats influents…

Bien que fortement dépendante de l'Église d'Alexandrie, l'Église de la Pentapole n'en a pas moins ses spécificités. Son corps épiscopal est en grande partie rural, et il y a donc de nombreux évêchés dans les campagnes. Les évêques, qui ont une moyenne d'âge élevée, portent toujours des noms hellènes. L'église a été fortement marquée par un théologien d'envergure, Synésios de Cyrène, le « philosophe-évêque ».

La majorité des églises de la Pentapole possède un plan rectangulaire et comporte trois nefs. L'intérieur est divisé en trois nefs par des colonnades qui supportent des arcades. Les sols sont revêtus de simples dallages en pierre, de riches tapis de mosaïques ou de pavements de marbre. La présence de tombes dans les églises est plus que rare.

Le strategos de Cyrénaïque, qui réside à Sôzousa, est assisté par quatre fonctionnaires à Ptolémaïs, Cyrène, Bérénikè et Taucheira. Ceux-ci sont simplement appelés « gouverneurs ».



J.-C. cette expansion territoriale se heurta rapidement à l'hostilité des tribus libyennes, qui appelèrent à l'intervention du pharaon d'Égypte. Les Grecs repoussèrent les troupes égyptiennes, mais les heurts avec la population indigène ne cessèrent plus. Il y eut en plus d'importantes rivalités et haines entre les cités de la future Pentapole dans les siècles qui suivirent.

Les descendants de Battos, les Battiades (qui furent tous à des échelons divers des tyrans avides de pouvoir), régnèrent sur Cyrène jusqu'en 440 avant J.-C, date à laquelle le roi Arcésilas IV fut assassiné. Son assassinat marqua la fin de la royauté et l'établissement de la démocratie.

En 324 avant J.-C, un aventurier spartiate, Thibron, tenta de s'emparer de Cyrène, en attisant les divisions et les haines séculaires entre les différentes cités de Cyrénaïque. Lassés par trois années de guerres incessantes, les Cyrénéens en appelèrent aux Ptolémées, qui

mirent fin aux exactions spartiates, mais en profitèrent pour se saisir de la province.

C'est de cette époque que date la dénomination de la province, la Pentapole (les cinq cités) : Cyrène, Apollonia, Barka, Euhespérides et Taucheira dans un premier temps, et dans un deuxième temps Cyrène, Apollonia, Ptolémaïs, Béréniké et Arsinoé.

Il y eut pendant toute la dynastie des Ptolémées d'importants échanges entre Cyrène et Alexandrie, et beaucoup de Cyrénéens partirent s'établir en Egypte, tandis que la Pentapole voyait grandir une très forte colonie juive. En 96 avant J.-C, la Pentapole devint romaine, mais Rome instaura une large indépendance. Mais les Cyrénéens ne surent pas en jouir, et il y eut très rapidement des différents, et Rome imposa à peine 30 ans plus tard la transformation de la Cyrénaïque, pour la tranquillité de ses habitants, en province romaine, auquel fut adjointe, quelque temps plus tard, la Crète.

En 70, à la suite de la destruction du temple de Jérusalem par les romains, la communauté juive, très importante à Cyrène, se révolta, mais la rébellion fut rapidement matée. Sous Trajan, en 115-117, une nouvelle insurrection commença en Cyrénaïque, puis s'étendit aux régions frontalières. La révolte fut matée avec sauvagerie par les romains. Les monuments détruits suite à l'insurrection furent restaurés en Cyrénaïque, et l'empereur Hadrien fonda une nouvelle ville, Hadrianopolis, entre Arsinoé et Béréniké.

La Pentapole bénéficia alors d'un âge d'or qui fut celui des Antonin et qui dura jusqu'à la mort de Septime Sévère. Mais en 262, un premier tremblement de terre détruisit partiellement la ville, et la reconstruction ne fut que partielle. Lorsque Dioclétien réorganisa les provinces africaines, Ptolémaïs, et non Cyrène, fut choisie pour devenir la nouvelle capitale de la Pentapole.

La dislocation de l'Empire romain fut sensible aussi bien en Cyrénaïque qu'en Tripolitaine, mais à l'inverse de la Tripolitaine, conquise par les Vandales, la Cyrénaïque demeura au sein de l'empire romain d'Orient.

Mal défendue par des troupes insuffisantes, menacée par les tribus libyennes, désorganisée par une administration locale souvent inconséquente et par des conflits entre églises rivales, la Cyrénaïque se replia sur elle-même. La restauration du pays par Justinien signifia le retour à la prospérité pour la province, même si le péril des tribus libyennes était toujours d'actualité. Justinien ne remit pas en cause le choix de la nouvelle capitale, Sôzousa.

Progressivement, la Cyrénaïque s'ouvrit vers les autres provinces byzantines, effectuant même du commerce avec la Tripolitaine. Périodiquement, la Cyrénaïque est menacée par les nomades berbères, par les musulmans Toulounides, et parfois même par les armées de Kemi qui considèrent qu'une grande partie de la Libye appartient à l'Égypte pharaonique.

Même si sous le règne de Basile Cyrène n'est plus la capitale de la Cyrénaïque, Cyrène (environ 50 000 habitants) en est redevenue la ville la plus prospère.

Cyrène est relativement étendue. La ville est construite autour de quatre grands monuments qui ont fait toute l'histoire de Cyrène : l'Acropole, l'ancien sanctuaire d'Apollon (autour duquel a été édifiée la ville originelle), l'Agora, le Ptolemaion et le nouveau quartier byzantin, autour de la cathédrale Saint Synésios. Et il y a aussi une importante nécropole, située à l'extérieur des murailles de la ville.

Aujourd'hui, les anciens sanctuaires de la ville grecque ne sont plus en activité : beaucoup ont été détruits lors des révoltes juives, puis lors du tremblement de terre de 365, et enfin par la volonté des chrétiens de la ville. Certains anciens sanctuaires furent maintenus, mais consacrés au culte du dieu unique.

L'Acropole

Premier monument de la ville, l'Acropole est l'éclatant témoignage de l'économie florissante de la ville. En se promenant dans les étroites ruelles, on ne peut que rester admiratif devant l'architecture de l'Acropole, ses nombreux jardins fleuris et ses maisons-palais.

On dit les Cyrénéens très accueillants et ouverts, les nobles familles qui habitent ce quartier ne font que confirmer cet adage. J'ai été plusieurs fois accueilli comme un frère ou un fils par des familles que je ne connaissais pas, et j'ai encore aujourd'hui de très bonnes relations avec certains.

Constantin de Cyrène, IX[e] siècle

L'Acropole est la ville haute de Cyrène. C'est une imposante forteresse avec cinq hautes tours fortifiées. L'intérieur est réservé aux plus riches familles de Cyrène, avec de luxueuses maisons (datant principalement de la période romaine) et de vastes jardins, qui sont qualifiés d'exotiques par leurs habitants.

L'ancien sanctuaire d'Isis et de Sérapis a été entièrement rasé après la brève tentative de Julien l'Apostat pour restaurer le paganisme. Les statues et statuettes du culte ont été soit détruites, soit enterrées profondément pour que personne ne les retrouve jamais plus. Le temple a été remplacé par une grande basilique à coupole, la basilique des Saints Apôtres, qui est devenue la principale basilique de la ville après la cathédrale Saint Synésios.

Antonin de Syelpha

Antonin de Syelpha est l'un de ces hommes qui placent l'accueil de l'étranger au-dessus de tout. Amical et serviable, cet homme au teint grisonnant et barbu est d'un naturel bon vivant, n'hésitant pas à blaguer avec ses amis, nouveaux ou anciens. Il n'en est pas moins à la tête d'un important patrimoine, à Cyrène et dans les autres villes de Cyrénaïque : il ne possède pas moins de six villas, dont deux à Cyrène. C'est un ancien marchand avisé qui s'est enrichi dans le marché du garum et du silphium.

Sa principale activité est de placer maintenant ses trois fils à de bonnes positions sociales, pour qu'ils réussissent à leur tour. S'il a réussi avec son aîné, Léontios, en passe de devenir le conseiller du gouverneur et son possible successeur, il a échoué jusqu'à présent avec les deux cadets : l'un, Hadrien, est un habitué des bars de Cyrène et un bon vivant, et l'autre, Léon, n'est que peu réceptif aux projets de son père. Il n'aspire qu'à voyager et à quitter le cocon familial, pour y revenir peut-être une dizaine d'années après.

Abramius le Sage

Abramius le Sage est le prêtre actuel de la basilique des Saints Apôtres. C'est un homme d'une quarantaine d'années, dynamique et charismatique, qui emporte l'adhésion et la sympathie de tous les habitants du quartier, malgré le fait qu'il soit de confession orthodoxe et probablement un ancien protégé de l'exarque de Carthage. S'il devait lui arriver malheur, que des fidèles donatistes ou monophysites cherchent à s'en prendre à lui (ce qui est déjà arrivé), il est fortement possible que plus encore se lèvent pour le protéger.

Abramius le Sage dérange, ses ennemis se demandent quelle solution adopter pour se débarrasser de ce prêtre. La violence a échoué, des complots savants sont à l'œuvre : ils espèrent une nomination prochaine du prêtre à Carthage ou Constantinople, et œuvrent en ce sens pour qu'Abramius quitte définitivement Cyrène de sa propre volonté.

Un important quartier résidentiel est situé entre l'Acropole et l'ancien sanctuaire d'Apollon. Il y a aussi quelques établissements de loisirs (dont deux thermes et un petit théâtre), de belles maisons (quoique moins grandes que celles de l'Acropole), et cinq basiliques, qui comptent parmi les plus belles de la ville. Les tombes des saints martyrs qui sont tombés sous le joug des païens font l'objet de pèlerinages réguliers et suivis. Des faits de guérison miraculeuse ont plusieurs fois été rapportés aux autorités religieuses lors de ces pèlerinages.

L'ancien sanctuaire d'Apollon

Lorsque je parcours les allées de cet ancien sanctuaire, je ne peux m'empêcher de penser au passé riche de Cyrène. Ce fut ici que fut fondée notre ville, suite à la découverte de nombreuses fontaines sur le site. Les anciens grecs, pour remercier les anciens dieux de leur grande bonté, édifièrent de nombreux temples à leur gloire. Ce fut ici que fut loué Apollon, et où les prêtres annonçaient les prédictions du dieu.

Il y avait aussi un strategeion, situé à l'entrée du site, un bâtiment destiné à recevoir des offrandes précieuses, essentiellement le butin ramené des guerres contre les ennemis de Cyrène, principalement les Nasomons. Ce lieu est l'un des seuls à avoir été détruit par les chrétiens, mais je présume que les trésors qui étaient à l'intérieur ne l'ont pas été, et sont toujours détenus par de riches familles de Cyrène.

Jugez donc la profusion des fontaines : la fontaine sacrée d'Apollon (maintenant simplement appelée la fontaine de Cyrène), les deux fontaines hellénistiques, la fontaine d'Auguste et surtout la fontaine de la nymphe Cyrène. Flanquée de deux lions, cette fontaine en exèdre présente une statue de la nymphe étranglant un troisième lion ; l'eau s'écoule par la bouche de l'animal. La nymphe Cyrène, ou Kuréné, est avec le silphion (une plante de guérison) l'emblème de notre ville.

Aujourd'hui, les anciens temples ont été convertis en basiliques, en établissements de charité et il y a aussi des thermes et un théâtre, un temps converti en amphithéâtre pour satisfaire aux goûts des Cyrénéens pour les jeux du cirque. Le culte des anciens dieux n'a plus cours ici, loué soit le Seigneur !

Lors de ma première visite lorsque je suis revenu à Cyrène il y a cinq ans, j'ai rencontré une « authentique mémoire du passé », un certain Julien. Peu expansif et assez discret, ce jeune homme est un puits du savoir. Il m'a appris nombre de secrets concernant l'ancien sanctuaire d'Apollon. Qui sait, vous le rencontrerez peut-être à votre tour, et il vous servira de guide, si d'aventure vous cherchez où se trouve exactement la source dite d'Apollon ou l'église Saint Christophe.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Le principal temple du sanctuaire était le temple d'Apollon, le plus ancien monument de la ville. Ce monument, partiellement détruit lors du tremblement de terre de 365, et de plus aussi endommagé lors de la révolte des juifs, fut désacralisé ensuite par les chrétiens. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'une quinzaine de colonnes doriques, le toit a été en partie détruit. Mais la statue colossale de l'Apollon citharède, la statue principale du dieu et source majeure de l'ire des chrétiens, est toujours supposée être sous les gravats.

La grotte des prêtres d'Apollon était le second lieu où Apollon était vénéré (après Delphes et avant Didymes en Asie Mineure). C'était une grotte taillée dans la colline, au sol marbré, avec des piliers centraux sur lesquels étaient gravées des inscriptions remémorant le nom de certains prêtres honorés du titre de kallistes (« citoyens d'exception »). Les prêtres d'Apollon se réunissaient en ce lieu pour prendre un repas près de la source sacrée ou faire leurs ablutions. Aujourd'hui, cette grotte, après être devenue au Ve siècle une demeure particulière, est une crypte dédiée au Christ ressuscité. Les trois niches des murs latéraux comportent des statues de la Vierge Marie, et au centre, derrière l'autel, il y a une fresque du Christ ressuscité.

Dans le sanctuaire, il se trouvait également des temples consacrés à d'autres divinités : Aphrodite, Hadès (le premier visible en entrant dans le sanctuaire via la Voie Sacrée, une rue encadrée de portiques), les Dioscures, Isis (rebâti sous le règne d'Hadrien), Artémis (la déesse associée à la nature sauvage et à la chasse, régnant sur l'arrière-pays libyen), Déméter (la déesse des moissons), Hécate (la déesse chtonienne des carrefours, lieux par excellence de la magie, et aussi déesse des enchantements) et Hermès (dieu du commerce et de la chance). Pour la plupart, ces temples existent toujours, mais leur usage a été grandement modifié.

Le temple d'Artémis a été converti en église chrétienne, et a même été restauré. C'est désormais une église consacrée à Saint Christophe, le patron des voyageurs. Tous les 9 mai ont lieu les festivités de la chasse, où est honoré le saint. Le prêtre de l'église organise le soir une messe dédiée à Saint Christophe en dehors de l'église, sur la vaste esplanade faisant face à l'église, devant un autel, orné de bas-reliefs (représentant le saint accompagné de jeunes enfants). Ces festivités annuelles, auxquels beaucoup de Cyrénéens assistent, sont la transformation d'une festivité antique païenne, les Artamitia, dédiée à la déesse Artémis.

Le temple d'Hécate, situé non loin du temple d'Artémis a été aussi transformé en église. C'est la petite basilique Sainte

La grotte d'Apollon

Hélène. L'intérieur est orné de mosaïques représentant Hélène et son fils Constantin, ainsi que la découverte des Saintes Reliques à Jérusalem. Bien qu'elle soit fêtée le 21 mai (la Fête des très Grands Souverains Constantin et Hélène, égaux aux apôtres), il arrive fréquemment qu'elle soit fêtée aussi le 9 mai, lors des festivités de la chasse.

Le temple d'Isis enfin, qui a été restauré au III[e] siècle par les Mnésarques, une riche famille de Cyrène toujours influente, a été transformé en hospice pour les vieillards. Les vieillards y sont recueillis et soignés par des nonnes (environ une vingtaine) toujours serviables et très amicales envers les visiteurs, surtout s'ils sont de riches mécènes. En effet, l'hospice Sainte Anne cherche à s'agrandir, en annexant les édifices voisins. La responsable de l'hospice, Eudoxie, toujours disponible et à l'écoute, est très appréciée des vieillards. On la dit fille d'une prestigieuse famille de Cyrène, mais elle reste discrète sur ses origines, préférant mener son travail correctement.

Les thermes d'Héraclius sont les seuls thermes encore en activité dans l'ancien sanctuaire, depuis que les anciens thermes de Trajan ont été abandonnés suite au tremblement de terre de 365. Les thermes comportent des tepidaria (salles tièdes), des caldaria (salles chaudes) et des frigidarium (salles froides).

Le Ptolemaion

Comme le nom l'indique, le Ptolemaion a été offert à la ville par un souverain lagide, et je crois, d'après mes recherches, qu'il s'agit de Ptolémée VIII. À l'origine, cette esplanade était un gymnase destiné aux exercices physiques et militaires des jeunes citoyens de Cyrène. À l'époque romaine, le gymnase est devenu forum, sous le nom de Caesarum. Sous le règne d'Héraclius, le gymnase a été à nouveau transformé, et est devenu forteresse militaire.

Constantin de Cyrène, IX[e] siècle

La forteresse militaire du Ptolemaion est un vaste édifice, large de 96 mètres sur 85. Elle possède deux portes précédées d'un porche extérieur, l'une à l'est, l'autre au sud. La forteresse est bordée au nord par une basilique judiciaire, qui n'a jamais été convertie en église par les chrétiens, et qui sert comme annexe de la forteresse. Au sud, se trouve la rue du roi Battos, qui relie le Ptolemaion à l'agora.

Le palais du gouverneur de Cyrène est situé à quelques centaines de mètres du Ptolemaion. Cette luxueuse résidence est composée d'une partie officielle (à l'ouest) et d'une partie résidentielle (à l'est). La partie officielle s'articule autour d'une vaste cour à péristyle pavée de mosaïques. Ce patio est



Le silphion est utilisé comme condiment dans la cuisine cyrénaïque, en servant d'assaisonnement lors des repas. Le suc de sa racine a aussi un usage médicinal : on l'utilise comme remède contre la toux, les maux de gorge, la fièvre, l'indigestion, les douleurs, les verrues et toutes sortes de maladies. Il n'est pas rare que cent grammes de silphion dépassent les 50 nomismatas, tant la plante est recherchée.

Le silphion est au centre de l'activité commerciale de la ville de Cyrène. Comme nombre de cités du monde byzantin, Cyrène a le droit de frapper monnaie. L'image de la plante figure sur la plupart des pièces de monnaies de la ville.

entouré par des colonnades, entre lesquels sont disposées les statues des neuf Muses. Les salles disposées au nord et au sud sont réservées à la réception des dignitaires étrangers. À l'est, la partie résidentielle est tout aussi luxueuse, avec un pavement à base de mosaïques représentant les quatre saisons, des colonnes de marbre de Chemtou, et de nombreuses fresques murales représentant les paysages de Cyrénaïque.

Le gouverneur de Cyrène est Sphrantes le Pâle, un homme d'une cinquantaine d'années. Nommé il y a 30 ans par l'empereur Théophile pour engager la restauration de la ville, il a accompli sa tâche avec courage et combativité. Il a réorganisé les défenses militaires de la ville, pour repousser efficacement les raids des Berbères, et récemment des Toulounides. Aujourd'hui, Sphrantes est un homme vieillissant, que l'on dit très malade, mais qui tient à servir l'empire jusqu'au bout, jusqu'à la nomination de son successeur. En attendant, il se repose beaucoup pour l'administration de Cyrène sur son secrétaire personnel, Léontios de Syelpha, qu'il doit encore former pour qu'il soit apte à lui succéder.

L'agora

L'agora est l'un des deux marchés les plus importants de Cyrène. Selon la légende, c'est aux abords de l'agora qu'aurait été enterré le fondateur de Cyrène, le roi Battos. Il y avait également deux temples consacrés à Apollon et Déméter. Ces temples ont été affectés à d'autres usages, les anciens dieux ne sont plus vénérés à Cyrène.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

L'agora est le grand marché de Cyrène. C'est une vaste place couverte à portiques où sont établies de nombreuses boutiques. C'est là que se concentrent les nomades venus de la lointaine Phasanie, les négociants venus de la Carthagie et de l'Égypte voisine, avec un seul objectif : commercer. Le marché du poisson, des plantes et des épices est le plus étendu. La denrée la plus recherchée est le silphion, une plante aux grandes vertus médicinales.

L'ancien temple dédié à la triade capitoline, donnant sur l'agora est devenu un des plus importants monastères de Cyrène, la basilique Saint Pierre. La bibliothèque se trouve à l'arrière de la basilique. Dix mille documents y sont archivés. Des moines, environ une vingtaine, officient à la bibliothèque en tant qu'archivistes.

L'ancienne tholos de Déméter, un édifice circulaire, est devenue un entrepôt de stockage de grains. De manière surprenante, les statues de la déesse Déméter et de sa fille Coré n'ont pas été retirées de la tholos, les Cyrénéens la considèrent comme la sainte protectrice des moissons, Sainte Adrienne. L'imagerie populaire a confondu la déesse de l'antiquité est une des premières martyres chrétiennes de Cyrène, Adrienne de Ptolémaïs.

Le nouveau quartier byzantin

Il est sans doute impropre de parler de nouveau quartier byzantin, car dans l'antiquité il existait déjà des habitations dans ce quartier, et plusieurs temples, dont les principaux dédiés à Apollon et à Zeus. Mais les habitations y étaient éparses. À l'époque chrétienne, ces deux temples ont été incendiés.

Le nouveau quartier byzantin s'est bien développé suite à la restauration du cirque au IVe siècle et à l'édification de la cathédrale Saint Synésios, au début du VIe siècle. Aujourd'hui, ce quartier est surtout connu pour son grand théâtre marché, sa cathédrale Sainte Synésios, les deux situées le long de la Voie Sacrée, et par son grand cirque au nord.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

Le théâtre-marché est le second marché important de Cyrène, c'est plus spécifiquement le marché des artisans. C'est une esplanade carrée entourée d'un portique. Le côté nord comporte une rangée de boutiques, et sur le côté sud a été aménagé, suite au tremblement de terre de 365, un petit théâtre qui est irrégulièrement utilisé par les artisans qui mettent en scène leur vie devant 500 spectateurs.

La cathédrale Saint Synésios, située non loin de la porte de l'Est, est une vaste église comportant une nef pavée de mosaïques et un baptistère taillé dans un sarcophage antique, qui a été martelé de manière en effacer toute trace de sculpture païenne. Les mosaïques représentent des scènes nilotiques, de pêche ou de vie de Saint Synésios et de nombreux animaux. La tombe de Saint Synésios est au centre de la nef, et elle fait l'objet de pèlerinages réguliers. Des messes sont dites pour le saint et les martyrs de Cyrène à chacun de ces pèlerinages.

Constantin de Cyrène est un jeune noble, originaire de Cyrène. Il est ouvert, amical, et quelque peu impétueux. La villa de sa famille se situe non loin de la cathédrale. Il n'est vu que rarement à Cyrène, car il apprécie plus que tout de voyager, de découvrir de nouveaux pays, de rencontrer des personnes intéressantes, et surtout de servir l'Empire byzantin comme il le peut. Il lui arrive de rédiger des comptes-rendus de ses voyages, pour rendre compte à ses amis de ce qu'il a vu et de ce qu'il a effectué.

La nécropole

Toute ville comporte une nécropole. Je ne m'étendrai pas plus dessus car je préfère la compagnie des vivants. Je ne me rends que très rarement en ces lieux, sauf pour rendre hommage à un ami mort qui m'a beaucoup marqué.

Constantin de Cyrène, IXe siècle

La nécropole de Cyrène est l'un des cimetières les plus importants de la Cyrénaïque. Elle compte environ 2 000 tombes visibles et plusieurs milliers de sarcophages répartis sur plusieurs kilomètres carrés. Les tombes contiennent des urnes funéraires ou des sarcophages, les objets du ou des défunts, et certaines sont décorées de peintures. La plupart de ces tombes ont été visitées par des pillards (et le sont encore), et ont servi (et servent encore) d'habitation troglodytique à la population locale.

Quatre groupes de tombes sont à distinguer : la nécropole du nord, la plus ancienne de toutes (le long de la route qui mène à Apollonia), la nécropole de l'est (dans la plaine, principalement des tombes hellénistiques), la nécropole sud (le long de la route qui mène à Balagrae) et la nécropole ouest.

Sôzousa

Brusquement la route d'Alexandrie fait un coude. Elle surplombe la mer, d'une hauteur absolument vertigineuse. Le gouffre bleu que l'on voit de la route, c'est la mer de Crète. De loin en loin, on voit les vagues qui ondulent, et on devine au loin l'île de Minos, la Crète, ainsi que les Cyclades et le Péloponnèse. Et lorsque la route redescend, on voit la plaine étroite et fertile où est construit Sôzousa, la capitale de la Cyrénaïque.

Constantin de Cyrène, IXe siècle



Le garum est un condiment fait du sang et des entrailles d'un poisson de mer – maquereau, anchois ou thon, et macérés dans le sel. Il est utilisé couramment dans l'Empire byzantin pour relever les plats. Très prisés, les bons creux peuvent atteindre des prix pharamineux, 50 nomismata ou plus.

Histoire

Sôzousa a été fondée en 630 avant J.-C comme port de Cyrène, à 20 kilomètres au sud-ouest. Initialement appelée Apollonia, pour honorer le dieu Apollon le port est devenu une cité à part entière au Ier siècle avant J.-C. Elle fut le lieu de naissance du géographe et mathématicien grec Érathosthène. Avec l'essor du christianisme, la ville changea de nom sous le règne de l'empereur Théodose, ce fut Sôzousa (la cité du Sauveur). En 451, Sôzousa devint la capitale de la Pentapole, en remplacement de Ptolémaïs.

De tout temps, la cité n'a été guère peuplée, entre 10 000 et 15 000 habitants. C'est encore le cas aujourd'hui, et cela s'explique par les difficultés d'approvisionnement en eau : un aqueduc, qui peut être régulièrement interrompu par les tribus berbères ennemies. Il y a toutefois quelques citernes, destinées à amoindrir cette menace. Malgré cela, Sôzousa est un centre important du commerce en Libye.

Description

Sôzousa est une petite cité fortifiée qui est surtout connue pour le palais du strategos de Cyrénaïque, ses trois églises et par l'ancien sanctuaire de Kallikrateia.

Le palais a été construit au VIe siècle, et se compose de trois bâtiments distincts : une aile cérémonielle, à l'ouest, une aile résidentielle, à l'est, et un corps de garde au sud. L'aile cérémonielle comprend une chapelle privée, une salle d'audience et une chambre du Conseil, autour d'une cour ouverte, avec absides sur trois côtés.

Les trois églises, toutes possédant un plan basilical, sont respectivement consacrées à Saint Dimitri (le long des remparts), Saint Anastase (au centre) et Sainte Anne. Toutes ont été construites sur ordre de Justinien au VIe siècle. Elles sont connues pour la richesse de leurs décorations, des mosaïques avec figuration d'animaux (paon et perdrix), des colonnes en marbre de Proconèse et des panneaux figuratifs reliés entre eux par des motifs de vignes entrelacées et représentant des oiseaux, des bêtes féroces et des scènes rustiques (dont l'une représente Noé sur son arche dépêchant une colombe vers la terre).



Le martyrium de Neostoras est situé à proximité de l'église Saint Dimitri. C'est un petit édifice au plan cruciforme, dont l'intérieur renferme un très beau sarcophage en marbre datant du début de la période sévérienne. Le sarcophage et les murs du martyrium représentent la légende d'Hyppolite, fils de Thésée, qui était courtisé par Phèdre, sa belle-mère.

L'ancien sanctuaire de Kallikrateia n'est plus qu'un vaste jardin où affleurent ça et là quelques ruines qui étaient jadis des petits temples consacrés à Artémis Limenoskopos, la déesse protectrice des ports, et à Apollon. Ces petits temples ont servi comme carrière pour les monuments byzantins édifiés au VIe siècle.

Le port de Sôzousa est doté de magasins portuaires, qui servent à entreposer du grain ou des marchandises. Il y a également quelques citernes voûtées et quatre silos circulaires creusés dans la roche, des bassins servant à la macération des intestins de maquereaux pour la fabrication du garum.

Il y a à Sôzousa quelques belles villas, mais celles-ci sont moins grandes qu'à Ptolémaïs ou Cyrène. Certaines sont dotées de petits thermes, avec quelques salles froides, tièdes et chaudes.

Les puissants

Narses est l'actuel strategos de la province de Cyrénaïque. Âgé de 45 ans, c'est un homme à l'embonpoint certain, au teint grisonnant, qui apporte une grande importance au paraître. Extrêmement irritable, il ne supporte pas la moindre critique, et expédiera les fautifs dans des affectations les plus rébarbatives ou les plus dangereuses qui soient. Il dispose de nombreux costumes, de nombreux bijoux. Une rumeur en ville dit qu'il a un costume par jour. Beaucoup d'habitants de Sôzousa souhaitent son remplacement, et ils n'hésitent plus à le dire publiquement, en ajoutant aussi qu'il est incompétent, corrompu et vindicatif.

Ahmed ibn Humayd est l'un des marchands se rendant régulièrement à Sôzousa pour se procurer du garum, pour le revendre encore plus cher sur les marchés de Cyrène et de Tripolitaine. Ahmed est un bon vivant, jovial, qui sympathise très rapidement avec les personnes qu'il rencontre sur les marchés. Il lui arrive de s'introniser guide de ville (contre rétribution de quelques pièces d'argent, au choix des clients) et de finir la journée avec ses clients dans une sympathique auberge. Il arrive même qu'Ahmed propose une mission à exécuter (contre rétribution) à ses nouveaux amis. Ahmed ne fait que peu attention à la religion, mais gare à celui qui blasphème, il se verrait alors infliger de la part du commerçant une sévère correction !

Ptolémaïs

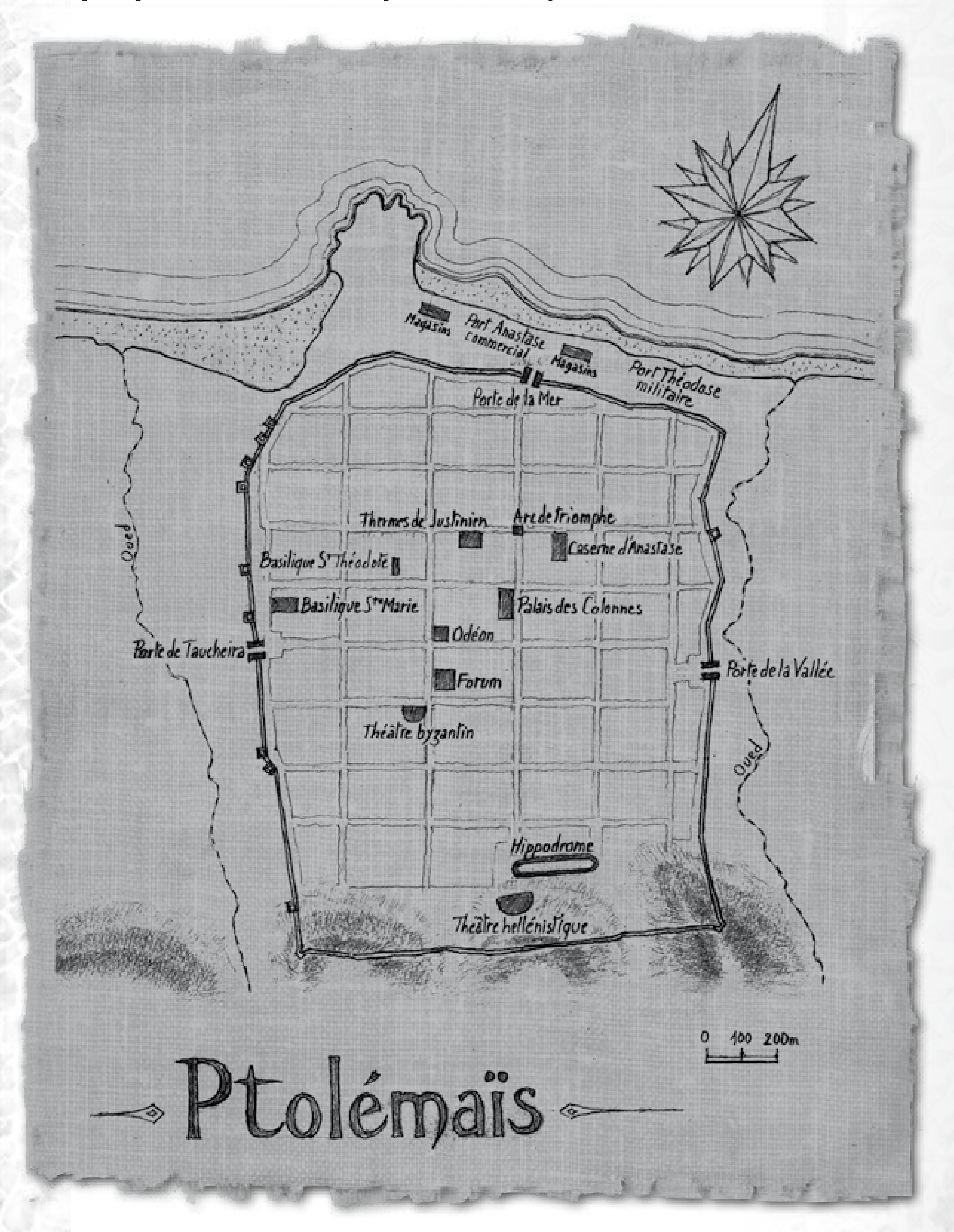
La Pentapole a succombé, elle est finie, elle est tuée, elle est morte ! Ô Cyrène, dont les registres publics font remonter ma naissance jusqu'à la race des Héraclides ! Tombeaux doriens où je n'aurai pas de place ! Malheureuse Ptolémaïs dont j'aurai été le dernier évêque !

Synésios de Cyrène, Catastase, Ve siècle

Histoire

Comme Apollonia a été jadis le port de Cyrène, Ptolémaïs a été fondée en 280 avant J.-C par le pharaon Ptolémée II Philadelphe pour être le port de la ville de Barka, établie sur les premiers contreforts de la Montagne Verte, à trente kilomètres de distance. Cette distance assez considérable entre la ville et son port était toutefois compensée par la faible altitude de Barka (280 mètres).

La ville fut édifiée sur des plans réguliers : un rectangle de 1 450 mètres sur 1 700 mètres à partir de la mer. Placée entre deux rivières qui formaient des défenses naturelles, la cité fut renforcée par une puissante muraille. Lorsque Ptolémaïs fut annexée par les Romains, elle fut dotée d'un amphithéâtre, d'un hippodrome et d'une voie triomphale (la rue des Monuments). L'ancienne agora fut transformée en forum.





La ville devint capitale de la Cyrénaïque et siège de l'épiscopat en 297, suite au redécoupage des provinces africaines par Dioclétien et à l'important tremblement de terre qui détruisit en partie Cyrène en 262.

L'arianisme ainsi que d'autres doctrines hérétiques eurent une faveur certaine à Ptolémaïs, et il y eut, plus qu'ailleurs, d'importants conflits religieux. Synésios de Cyrène fut l'un de ceux qui s'impliqua courageusement dans la défense de sa province, tant contre les tribus berbères révoltées que contre les débordements causés par les querelles religieuses.

En 450, Ptolémaïs abandonna son statut de capitale au profit d'Apollonia, renommée Sôzousa. La ville fut restaurée et fortifiée sous Justinien, pour parer aux attaques des tribus berbères. La Porte de Taucheira, constituée de deux tours massives, est l'unique entrée par voie de terre de Ptolémaïs. La ville compte environ 25 000 habitants.

Description

La ville présente toujours un plan régulier : les rues se croisent à angle droit. Ptolémaïs est surtout connue pour la richesse de ses habitations, principalement le Palais des Colonnes (la résidence du gouverneur).

Le Palais des Colonnes s'articule autour d'une vaste cour à péristyle surmontée d'une galerie à colonnades (avec un bassin intérieur), et présente une partie résidentielle, une partie officielle (salle de réception, avec notamment une grande pièce au décor typiquement égyptien) et des thermes privés. Une chapelle privée a été récemment ajoutée dans la partie résidentielle. Toutes les pièces du palais sont richement décorées : pavement à base de mosaïques à décor géométrique ou figuratif, colonnes de marbre de Chemtou, fresques murales représentant les quatre saisons et les paysages de Cyrénaïque.

Le forum, ancienne agora de la ville grecque, est le centre politique et commercial de la ville. Le forum comprend une entrée monumentale et une tribune destinée aux orateurs. Au Ve siècle, le forum fut utilisé par le gouverneur de l'époque, Andronicos de Bérénice, pour torturer les habitants de Ptolémaïs pour leur soutirer un maximum d'argent.

Ptolémaïs compte deux basiliques, elles sont respectivement consacrées à Saint Théodote et Sainte Marie. Toutes ont été construites au IVe siècle, et restaurées au VIe siècle. La basilique Sainte Marie, construite non loin de la Porte de Taucheira, est une église fortifiée, du fait de l'épaisseur des murs et l'étroitesse des entrées. Elle comporte une abside semi-circulaire, orientée à l'est, et deux ailes séparées de la nef centrale par une suite de piliers.

Les édifices de loisir de Ptolémaïs comptent un hippodrome, deux théâtres (dont un construit à flanc de colline, remontant à la période hellénistique, IIe siècle avant J.-C) et de petits établissements thermaux (dont les thermes de Justinien). Ces édifices sont régulièrement utilisés par les habitants de Ptolémaïs. La ville dispose également de vingt citernes, pour l'approvisionnement en eau. L'une de ces citernes est située sous le forum.

La Caserne d'Anastase est le quartier général de la milice protégeant Ptolémaïs (environ cent soldats légers). Non loin de là, il y a également un petit établissement thermal, un arc de triomphe (trois arches supportées par quatre piliers en marbre de Proconnèse) en l'honneur de Constantin et un arc tétrapyle dont les colonnes supportent des statues en marbre (Théodose et ses deux fils, Arcadius et Honorius).

Enfin, le port est doté de magasins portuaires, qui servent à entreposer du grain ou des marchandises. Le port est divisé en deux, d'un côté le port commercial et de l'autre le port militaire.

Le port commercial (appelé port Anastase) peut accueillir simultanément 400 navires. C'est le second port de Cyrénaïque après Cyrène. Le trafic commercial y est intense, et le port est souvent bondé, ce qui a poussé récemment le gouverneur Léon Amasaris à aménager un troisième port, non loin de la muraille. Ce troisième port n'est pas encore opérationnel.

Le port militaire, appelé port Théodose ou port de la muraille, est administré par le drongaire de Sôzousa, Constantin Argyros. La flotte de Ptolémaïs est composée de dix navires (5 dromons et 5 navires éclaireurs).

Les puissants

Léon Amasaris est en fonction depuis 3 mois, depuis l'assassinat mystérieux et toujours non résolu de son prédécesseur, Cyrillus Radenos (chacun lance son hypothèse sur cette mort : trouble avec les Berbères nomades, obscurantisme religieux ou encore suicide). Léon Amasaris est l'ancien drongaire, un homme de bonne volonté, mais qui est dépassé par les tâches qui l'attendent : réorganisation de l'administration, résolution du meurtre de son prédécesseur, l'aménagement du troisième port, comment gérer les turbulents Berbères, comment repérer les espions toulounides ou du royaume de Kemi, les actions diplomatiques à engager vis-à-vis du strategos de Cyrénaïque. Léon Amasaris songe à avoir recours à l'aide d'étrangers non impliqués dans la vie de la ville pour résoudre quelques problèmes.

Constantin Argyros est son homme de confiance. Très apprécié par ses subordonnés et très estimé par Léon Amasaris (et il le lui rend bien), cet homme très compétent est un redoutable combattant, prêt à mobiliser la flotte de Ptolémaïs pour protéger la province. Il est connu pour avoir mis hors d'état de nuire des pirates. Lorsqu'il n'est pas en fonction, il lui arrive de se promener avec ses proches le long de la côte, à proximité de sa villa située dans un petit village non loin de Ptolémaïs, et de pêcher.



Les autres villes

Bien qu'une grande partie de l'Afrique soit déserte et abandonnée, néanmoins l'empereur ne l'a pas jugée indigne de ses soins. Il y a fait bâtir deux forts pour arrêter les irruptions des Maures. L'un s'appelle Pératonien, et l'autre Antipyrge. Ce dernier est près du pays de Pentapolis, qui est à vingt journées d'Alexandrie. Le même empereur a fait extrêmement fortifier Teucrie qui est une ville de Pentapolis. Il a fait refaire de neuf les murailles de Bérénice, et il y a fait bâtir un Bain pour la commodité du public. Il a encore fait fortifier deux monastères qui sont assis à l'extrémité de Pentapolis du côté de Midi. Il y en a un qui s'appelle Agriolode, et l'autre Dinartion, et ils servent tous deux comme de rempart contre les incursions des Barbares.

Procope de Césarée, VI[e] siècle

Darnis

Située entre la Montagne Verte, la Méditerranée et le désert, Darnis est une ville fortifiée à la porte du désert. Fondée au milieu du II[e] siècle, la ville est entourée de petits villages nommés d'après leur localisation, comme par exemple les villages du fort ou de la grotte (il y a en effet de nombreuses grottes dans les environs, transformées en chapelles ou en tombeaux, et qui ont été utilisées par les premiers chrétiens pour échapper aux persécutions et à prier dans la foi du Christ).

La petite ville de Darnis est devenue au V[e] siècle une ville épiscopale de premier rang, mais ne comporte que peu d'édifices importants : Darnis dispose d'un petit port, peu étendu comparé aux grandes villes de la Cyrénaïque, et ne compte que quelques églises. Le petit marché de Darnis occupe des ruelles de la ville, et fait face à la forteresse de Darnis, une forteresse édifiée sous le règne de l'empereur Héraclius.

Euhespérides et Bérénikê

Le golfe formé par le promontoire Phycus est inabordable… C'est là que se trouve le jardin des Hespérides. C'est un lieu de dix-huit orgyes, ceint de toutes parts de précipices si escarpés, qu'ils ne sont accessibles d'aucun côté. Il a deux stades d'étendue en tous sens, sa longueur étant égale à sa largeur. Ce jardin est rempli d'arbres serrés les uns contre les autres, et dont les branches s'entrelacent. Ce sont des lotus, des pommiers de toutes les espèces, des grenadiers, poiriers, arbousiers, mûriers, lauriers, oliviers domestiques et sauvages, amandiers et noyers.

Périple de Scylax, IV[e] siècle avant J.-C

Euhespérides, nommée plus tard Hespérides fut fondée en 520 avant J.-C, et cette appellation fit penser à nombre d'auteurs antiques que le fameux jardin mythique était situé dans la région.

Euhespérides a été construite dans une région censément être impropre à l'agriculture, à proximité de la zone subdésertique, des terres où croît le silphion, qui assurait (et assure toujours) la richesse commerciale de la Cyrénaïque. Abandonnée en 246 avant J.-C, la ville est refondée un peu plus à l'ouest sous le nom de Bérénikê. Justinien la restaura entièrement et y aménagea des thermes.

Bérénikê est une petite ville tranquille (environ 7 000 habitants) qui est surtout connue pour son marché des herbes et pour sa légende, qui ferait correspondre Euhespérides / Bérénikê à l'emplacement du jardin des Hespérides. La ville, fortifiée, est dotée de plusieurs monuments importants : forteresse militaire de Bérénikê, le palais du gouverneur, le théâtre, la basilique saint Thaddeus et les jardins de Ptolémée.

Taucheira

Construite à la fin VII[e] siècle, Taucheira est située à 120 kilomètres à l'ouest de Cyrène. Elle prit le nom d'Arsinoé, eu nom de l'épouse de Ptolémée II Philadelphe, à l'époque hellénistique, et reprit ensuite son nom initial à l'époque byzantine. Taucheira est une ville de peu d'importance (5 000 habitants).



Les remparts constituent un quadrilatère de 600 mètres de côté, avec des blocs bien aménagés et une trentaine de tours carrées. Les remparts actuels ont été restaurés sous Justinien. La ville comporte plusieurs édifices importants : le palais du gouverneur, un édifice public à terrasse (le marché) qui fut l'ancien temple consacré à Bacchus et deux basiliques chrétiennes, l'une au nord-est (avec une abside semi-circulaire et trois nefs divisées par des colonnes) ; l'autre, peu avant d'arriver à la porte occidentale.

Les peuples

Tout comme pour la Carthagie, on peut distinguer la population de la Libye en deux groupes : les Berbères et les citadins qui sont soit byzantins soit d'origine punique. Dans les régions les plus orientales, on trouve à l'occasion des populations métissées avec les Égyptiens ou des descendants des tribus arabes de la conquête musulmane avortée. Ces deux derniers groupes étant très minoritaires, ils sont souvent noyés dans la masse des natifs ou se sont rassemblés dans la petite dizaine de communautés isolées aux marges des régions libyennes et ne constituent pas un modèle de société à part entière.

Les citadins

Origine

Située sur la bande littorale, cette population est composée des descendants puniques de la Carthagie, des citoyens romains qui ont colonisé ces terres au début de notre ère, des populations vandales assimilées et des citoyens byzantins qui sont arrivés après la reconquête de Bélisaire. C'est donc un groupe cosmopolite qui peuple les cités côtières, disparates d'apparence mais unifiés par leur mode de vie. Si à l'occasion on trouve des expressions ou des coutumes familiales qui font référence à une origine spécifique, seule leur apparence laisse présager d'une ascendance particulière.

Type

Les citadins sont de manière générale de type méditerranéen. Ils ont la peau cuivrée, la pilosité marquée chez les hommes et une forte proportion de bruns. Leurs yeux sont souvent de couleur foncée, noir, marron ou bleu. Les descendants des Carthaginois et des Grecs ont tendance à avoir un visage anguleux avec un nez pointu ou « cassé ». Les descendants romains ont tendance à être plus trapus et plus petits que leurs homologues. Enfin les quelques familles vandales qui ne se sont pas complètement diluées dans les autres populations se distinguent souvent par un teint de peau plus clair et une proportion de blonds plus importante.

Langue

La langue officielle est le grec mais on trouve en Libye la persistance d'un idiome qui mélange les différentes origines des populations de la région. Étonnamment, l'influence berbère est moins marquée qu'en Carthagie et s'il n'est pas rare qu'un Libyen ponctue ses phrases d'expressions vandales gutturales, de mots latin ou carthaginois, il est très rare de le voir parler la langue des peuples du désert. La plupart des mots étrangers au grec sont compris de la population car ils sont passés dans le langage courant mais cette variante du grec reste souvent obscure pour les nouveaux arrivants ou les marchands étrangers.

L'habitat

Les cités libyennes ressemblent énormément aux cités de la Carthagie aussi n'y a-t-il que peu de différence dans l'habitat entre ces deux régions, si ce n'est le type de matériaux utilisés. Reportez-vous à la section « peuples de la Carthagie » page 321 pour plus de détails.

Les mœurs guerrières

Les Libyens sont des gens plus exposés au danger que leurs voisins carthaginois. Seuls les Égyptiens à cause de la pression des Toulounides et du Pharaon sont plus menacés que les Libyens. En effet, alors que les tribus

Les villes de Marmarique

Paraitonion, la capitale de la Marmarique (appelée Pératonien par Procope), est une ville fortifiée par Justinien pour la protéger de l'assaut des Berbères. Jadis appelée Ammonia (du nom du temple de Jupiter Ammon), la ville, édifiée au Ve siècle avant J.-C, est entourée de collines rocailleuses et stériles.

La ville est dotée d'un grand port, le port d'Hadrien, qui est bien abrité par une ligne de gros rochers et qui possède une circonférence de 7 km. Il comprend le port militaire et le port commercial. Les palmiers du port, presque les seuls arbres de toute la Marmarique, sont représentés sur le symbole officiel de la ville. Le grand marché, situé non loin du port commercial, est un lieu d'échanges particulièrement vivant, les marchands, venus de tous les horizons de l'Afrique, y viennent pour vendre ou échanger leurs produits

Le palais de Paraitonion est un grand édifice qui fut édifié sous les Ptolémées, et depuis réagencé et restauré par les empereurs romains successifs. C'est là que réside le strategos de la Marmarique, qui a toute autorité sur l'effectif militaire de la province (10 dromons et 10 navires éclaireurs, dont la moitié stationné à Paraitonion même).

L'autre ville importante est Antipyrgos (appelée Antipyrge par Procope). C'est une ville forteresse, dotée d'une magnifique et grande basilique (la basilique Saint Antoine) et d'un grand port, où est stationnée la moitié des forces militaires de la province, soit 5 dromons et 5 navires éclaireurs.

berbères sont moins promptes à effectuer des raids de manière régulière sur les cités, il n'est pas rare que les armées libyennes doivent repousser une incursion des Arabes toulounides ou une expédition des fidèles du Pharaon. Aussi les troupes libyennes sont-elles toujours sur le qui-vive et les habitants des campagnes en marge des cités sont-ils plus rudes et fatalistes qu'ailleurs. La vie pour eux est rude (à cause du milieu naturel) et la menace constante. Il n'est pas rare que les Berbères ratissent la frontière pour récupérer des esclaves qu'ils revendront aux hommes de Pharaon (ce qui est la principale raison des raids des Berbères dans la région). Aussi ces hommes et femmes savent que s'ils ne se défendent pas, ils finiront dans une version terrestre de l'enfer. Souvent les seuls à vouloir s'installer dans ces régions sont des vétérans de l'armée qui ont confiance dans leurs compétences martiales et qui peuvent compter sur un réseau de solidarité avec leurs anciens compagnons d'armes.

Les pratiques religieuses

Comme en Carthagie, plusieurs religions ont dominé au fil des siècles. Durant l'antiquité, la religion grecque de Cyrénaïque s'opposa frontalement à la religion punique de la Tripolitaine. La domination romaine a réunifié superficiellement les croyances, en imposant la religion romaine, une habile réinterprétation des anciens cultes.

Avec la disparition des cultes antiques et la fermeture des anciens temples, le culte chrétien s'est plus ou moins imposé partout, mais avec de profondes différences de dogme et de traditions. La majorité des citadins des provinces occidentales sont chrétiens orthodoxes et suivent le dogme constantinopolitain alors que ceux situés en Cyrénaïque et aux marges de la Phasanie sont monophysites dans leur ensemble. Il existe une toute petite communauté juive qui réside encore à Cyrène et quelques paysans qui ont épousé la foi musulmane sur les terres berbères de Phasanie.

Les Berbères

Origine

Comme pour les Berbères de la Carthagie, ces tribus ont occupé ces terres depuis l'aube des temps. Il fut même une époque où certaines de ces tribus, les Meshoues et les Libous, ont soumis pour un temps la puissante civilisation égyptienne. En de très rares occasions ces peuplades ont été unifiées, ce qui explique la relative facilité avec laquelle les Phéniciens, les Carthaginois par la suite et les Grecs ont pu s'accaparer la bande littorale, région la plus riche et la plus stratégique de cette partie du monde. L'arrivée des Romains et la mise en place de provinces romaines ont causé plus de dégâts à ces tribus que les précédentes occupations. En effet l'Empire romain s'est solidement implanté et la mise en place du limes, cette zone tampon qui servait de frontière, a fermé de manière quasi définitive l'accès aux terres fertiles pour les Berbères. Pendant cette période, les tribus du désert sont devenues les plus fortes parce qu'elles contrôlaient les oasis, seuls lieux vivables au sud de la Libye. Le nomadisme est redevenu la seule façon de vivre puisque les terres arables étaient hors de portée chez les Romains. C'est aussi à cette époque que les relations avec les peuples au sud du Sahara se sont renforcées. Bien qu'existant depuis l'époque égyptienne, ces relations commerciales ont toujours été marginales par rapport au commerce et au pillage des régions nord. À l'époque romaine, la demande en esclaves s'est accrue et des routes commerciales à travers l'immense désert se sont créées jusqu'aux royaumes lointains du Soudan et du Niger.

La percée des Arabes lors de la conquête de l'Islam a failli faire disparaître ce monde. En effet l'Égypte se retrouva assaillie, les régions méridionales tombant sous la coupe des tribus arabes et une véritable armée arriva en Libye. Alors que les Byzantins refluèrent vers les régions les plus proches de la mer, le reste des terres fut laissé aux Arabes. Certaines des tribus berbères, conscientes de la suprématie musulmane ou par haine des chrétiens, s'allièrent avec les Arabes alors que d'autres luttèrent, en vain, pour rester libres. Ce n'est que la défaite des musulmans face à une alliance entre les Byzantins de Carthage et la flotte alexandrine qui mit un terme à la domination des musulmans sur les terres berbères. Une partie des envahisseurs repartit vers l'Est et a réussi aujourd'hui à maintenir leur emprise sur l'émirat des Toulounides. Une autre s'éparpilla vers l'Ouest et ayant converti la tribu des Almoravides, aurait permis la création d'un royaume musulman au Maghreb. Enfin une petite partie se fondit dans la population et s'est intégrée dans les tribus libyennes.

Les Byzantins tenant toujours la bande littorale, bien que plus réduite qu'auparavant, les tribus berbères ont repris un peu des terres fertiles du nord de la région. Certaines se sont intégrées dans la population byzantine, à l'instar de leurs cousins en Carthagie.

Il y a vingt ans, un homme, le chef de la tribu des Engahzis, Bakdid Amulas, décida d'unifier les tribus pour créer un royaume berbère semblable au royaume des Louatas entre la Tripolitaine et la Carthagie. Après avoir éliminé les autres chefs de tribu, il put régner sans partage, aidé de ses huit fils. Il tient aujourd'hui sous sa coupe la totalité de

la Phasanie même si son pouvoir à l'Ouest est contesté par les Louatas et à l'Est par les incursions toulounides.

Type

Les Berbères sont un peuple composite. Leur apparence est presque aussi variée que le nombre de tribus. On peut néanmoins déterminer quelques constantes : ils sont souvent de taille moyenne (entre 1,6 et 1,7 m), ont la peau halée des gens du désert et les cheveux sombres.

Langue

On retrouve les mêmes dialectes qu'en Carthagie (voir page 296). À noter qu'il n'est pas rare de voir des tribus entières comprendre et parler l'arabe, surtout dans la partie orientale de la Phasanie. Le métissage suite à l'invasion arabe manquée y est pour beaucoup, le rapprochement de certaines tribus avec les Toulounides y contribue aussi.

L'habitat en Phasanie

La principale différence entre les Berbères de Carthagie et ceux de la Phasanie réside dans leur mode de vie. Pendant longtemps, les tribus libyennes étaient elles aussi nomades et il n'y avait que peu de différence entre les tribus d'Est en Ouest. Mais l'influence d'Amulas a changé la donne depuis une dizaine d'années. En effet ce dernier impose à ses « sujets » de se sédentariser et de créer des villages et surtout des villes. Fasciné par la splendeur byzantine, Bakdid Amulas a voulu créer un empire aussi digne que celui de ses voisins. Il a donc fortifié les oasis et forcé des tribus entières à s'installer à la limite entre la Phasanie et les provinces de Tripolitaine et de Cyrénaïque. Tyran porté sur la violence, il réprime durement toute tentative de résistance même si elle provient du malaise d'un peuple habitué au nomadisme depuis l'aube des temps.

On trouve donc de petites villes enclavées en plein désert, situées sur les oasis, entourées de palissades de bois (très couteux pour la région) et de murs en briques crues (sur le modèle des villes subsahariennes). Ces villes sont modestes car il y réside en moyenne de 1 000 à 3 000 personnes pour la plus grande, la cité d'Amulopolis, ancienne oasis d'Ar-Jaffa renommée en l'honneur du tyran et située au sud du plateau de la Cyrénaïque, pas très loin de l'Égypte des Toulounides. Les rues sont ensablées, les maisons de brique crue de plain-pied et la saleté règne car il n'y a que peu de solution de drainage de tous les déchets inhérents à une ville. On compte cinq villes dans toute la Phasanie : Amulopolis, Bar Daddu (située la plus à l'Ouest), Yemsalli (la plus au sud), Massamegdila et Noussa. Il s'agit à chaque fois des plus importantes oasis des environs.

À la frontière nord se trouvent des dizaines de villages censés abriter à chaque fois une centaine de personnes. Néanmoins plus de la moitié sont abandonnés, leurs occupants préférant défier le pouvoir du tyran plutôt que de trahir des traditions millénaires. Les autres sont soit des misérables hameaux où la vie est dure et courte, soit des bouges emplis de débauche. Ces quelques villages sont le repaire de brigands qui s'adonnent à la boisson, au viol et à la contrebande en pillant les terres byzantines. Amulas refuse de voir l'échec de sa politique de sédentarisation et envoie régulièrement ses troupes pour châtier ceux qui ne lui permettent pas d'avoir la grande civilisation urbaine rêvée. Heureusement pour lui, ses comptoirs commerciaux sont eux un vrai succès.

Enfin certaines tribus ont gardé leur privilège de rester nomade. On les trouve au sud de la Phasanie, et elles ont en charge le commerce avec les royaumes africains. Si les terres sont plus hostiles, elles suscitent tout de même la jalousie des autres tribus et servent de récompense au tyran pour s'assurer une loyauté continue. En effet il y a cinq ans, il a déchu la tribu des Benu athi de ce droit et l'a fait exterminer par une autre plus fidèle, les Alamirs. Ces tribus nomades ont le même habitat que les tribus de la Carthagie.

L'organisation

Il existe trente-cinq tribus en Phasanie. La tribu dominante est celle des Engahzis sous la férule de Bakdid Amulas et de ses fils. À chaque solstice les chefs de tribu se

rassemblent à la capitale pour deux nuits de discussions sur les problèmes et les projets du « royaume » d'Amulas. En réalité, ils viennent écouter le tyran et savoir ce qu'il a décidé pour eux. Chaque tribu a soit un territoire sous sa domination, soit un domaine de compétence. Pour s'assurer le moins de résistance, Bakdid met toujours deux tribus sur la même attribution. La compétition lui permet de les occuper et d'éliminer tout élément trop dangereux. Il y a cinq domaines de compétence : le commerce, la protection de ses précieuses cités, la surveillance de la frontière avec les Toulounides, l'application de sa loi dans les villages du nord et le maintien des routes commerciales vers l'Afrique. Les Engahzis sont les maîtres des oasis, dix tribus gèrent les domaines de compétence et les vingt-quatre autres une partie du territoire de la Phasanie. Il n'y a pas d'armée car Amulas sait que s'il présente une force trop unifiée, il perdra le soutien (ou la neutralité) des Byzantins qui percevront une menace à leur protectorat. Il existe néanmoins plusieurs corps de guerriers soit dirigés par un de ses fils, soit par un de ses plus loyaux sujets (voir les mœurs guerrières page ci-contre).

Cette organisation centralisée ne doit pas cacher l'extrême fragilité du régime. Tout repose sur le charisme et la terreur qu'inspire Bakdid Amulas. À sa mort il est peu probable que son royaume lui survive. Tout d'abord parce qu'aucun de ses fils n'a son envergure ni son manque de scrupule. Ensuite parce que l'opposition existe même si elle est durement réprimée. À l'Ouest, le roi des Louatas conteste la suprématie des Engahzis sur la région et réclame l'allégeance d'Amulas, injure qui ne se lavera que dans le sang. Il n'est pas rare de voir des raids de chaque coté avoir lieu, à la grande surprise des Byzantins qui ne comprennent pas cette haine de chaque partie. À l'Est, les Toulounides espèrent toujours mettre la main sur des terres fertiles et pourquoi pas sur la Cyrénaïque et avoir enfin un accès à la mer. Mais il leur faut soit l'alliance des Berbères, soit les soumettre. Certaines de ces tribus, les descendants des Arabes, s'allient naturellement mais sont réprimées par les tribus fidèles. Il y a donc de très fortes tensions dans cette partie de la Phasanie et de nombreux sabotages et action de guérilla. C'est aussi le seul endroit où les Byzantins soutiennent les Berbères en leur envoyant un tribut annuel afin d'armer les Berbères contre la menace musulmane. Enfin au sud, les hommes de Pharaon ont tenté de s'installer mais ont été repoussés par les tribus. Depuis, il y a eu un traité entre Amulas et l'émissaire du Pharaon, un lettré qui se fait nommer Thoth. Néanmoins c'est un jeu de dupe et les hommes de Pharaon infiltrent lentement mais sûrement le sud de la Phasanie.



Les Byzantins de manière générale restent neutres face aux Berbères. Les raids sont très rares et sporadiques et la Phasanie est devenue un haut lieu de commerce pour tous. Sans être des alliés officiels, les deux partis se soutiennent occasionnellement et le fait qu'Amulas fasse tampon entre les Byzantins et les Toulounides ou Pharaon est un argument suffisant pour l'aider à se maintenir. Même le fait qu'il soit un païen affiché ne gêne pas les pragmatiques Byzantins.

Le commerce

En assurant une certaine stabilité, en ayant protégé les oasis, en maintenant des routes à travers le désert, Amulas a réussi ce que personne avant lui n'avait fait : créer une zone neutre pour tous où le commerce est possible. Les richesses d'Afrique transitent par sa région plutôt que par les routes à l'Ouest car les tribus assujetties au tyran protègent plutôt qu'elles ne pillent les caravanes. La route de l'ivoire et de l'or permet donc à Amulas de devenir extrêmement riche. Pour augmenter le commerce, il a créé des comptoirs marchands dans ses précieuses cités et aux carrefours des routes. Ces lieux, souvent confiés aux tribus les plus loyales, sont de véritables marchés de merveilles où tout peut se trouver sans les habituelles restrictions. Les volumes de marchandises ne sont pas très élevés mais toutes les factions de la région peuvent y venir sans être refoulée ou abattue. Pour la plus grande surprise des étrangers, on y côtoie des Byzantins, des Arabes, des Berbères, des païens de Pharaon, et même quelques Axoumites, des Nubiens et des Numides des terres au-delà du grand désert... C'est cet aspect du royaume d'Amulas (plus l'intérêt stratégique) qui fait que les strategos de Cyrénaïque, de

Marmarique et de Tripolitaine soutiennent en secret le royaume d'un tyran sanglant et païen, même face aux tribus des Louatas ou du zèle de quelques fonctionnaires carthaginois, alexandrin ou constantinopolitain. Évidemment ce commerce ne profite pas à la population mais aux chefs de tribu et aux Engahzis, ce qui suscite une légitime jalousie mais aussi une répression toujours aussi dure.

Les mœurs guerrières

Les Berbères sont des guerriers. La vie dans cette région est rude, l'honneur d'une personne et surtout de sa tribu sont leur bien le plus précieux. Tout ceci a codifié les rapports sociaux en instaurant une violence légitime. Les conflits se règlent par la violence, les affronts aussi. Pour un Berbère, se battre et mourir est aussi naturel que manger ou aimer. Lorsque la tribu n'a pas ce dont elle a besoin, elle le prend aux plus faibles. La razzia est un mode de subsistance comme un autre et ce depuis les temps immémoriaux.

Dès l'âge de cinq ans, le jeune Berbère quitte le giron de sa mère et s'occupe de fourbir les armes des hommes de sa tribu. Il s'occupe aussi des bêtes, en particulier des chevaux. À l'âge de dix ans, il sait manier le poignard et chasser les petits animaux. Parfois s'il montre des aptitudes, il a aussi appris à tirer à l'arc. À douze ans, il passe son rite de passage dans l'âge adulte en effectuant sa première expédition de pillage. Sa vie sera alors rythmée par les combats entre hommes, les pillages et les attaques sur les autres tribus.

Les femmes sont exclues de cette vie guerrière mais y contribuent quand même. Tous les travaux d'artisanat sont effectués par les femmes, de la confection d'une selle à celle du fourreau des poignards. Néanmoins une femme est surtout un motif de se battre (pour laver une injure) ou une prise de guerre.

Les Berbères de Libye ne diffèrent pas dans leur façon de combattre de leurs cousins carthaginois (voir page 296). La seule différence importante est la fréquence réduite de pillage. En réalité, Amulas interdit les pillages de ses « alliés » byzantins. Il n'arrive pas à les stopper complètement mais s'assure que les tribus qui s'y laissent aller soient punies comme elles le doivent par des tribus rivales. La raison est très simple : Amulas sait qu'il ne peut maintenir son emprise sur la Phasanie que grâce à la neutralité bienveillante des Byzantins. Sans eux, il ne pourrait faire face aux nombreuses rébellions tant à l'Ouest qu'à l'Est. Pour contenir la violence de ses sujets, il les autorise et même les encourage à fondre sur les ennemis du « royaume » : les Louatas et les Toulounides. Jusqu'à aujourd'hui ce stratagème a plutôt réussi, surtout qu'il accompagne ses incitations enflammées par des récompenses (en titres, charges ou terres) à chaque razzia couronnée de succès contre ses plus grands ennemis. Face à la montée progressive des hommes de Pharaon, il ferme les yeux sur les guerres frontalières qui ont lieu dans la zone tampon au Sud tout en affirmant à l'émissaire Thoth qu'il fait tout pour les arrêter.

Les pratiques religieuses

Les Berbères sont dans leur très grande majorité encore païens. En Libye, ils vénèrent encore les dieux semi-élémentaires du vent, du soleil, de la pluie et de la mort. Le plus important de ces dieux est Orthmanz, le dieu du ciel. Leur culte est libre, il n'y a pas de clergé mais parfois un homme plus sage que les autres qui agit comme un intermédiaire pour comprendre la volonté des dieux. Sans avoir le titre de prêtre, il est celui qui est écouté. Il y a souvent un petit autel sommaire qui est monté à côté des tentes des nomades avec des sculptures d'animaux divinisées auprès desquelles on effectue des libations et des sacrifices d'animaux.

Toutes ces pratiques étaient courantes avant l'ascension d'Amulas. Ce dernier se comporta vis-à-vis des pratiques religieuses de ses « sujets » comme avec tous les autres domaines : il décida de créer une nouvelle religion centrée sur lui. En sédentarisant sa population, il a voulu briser le lien ancestral qui unissait les Berbères à leurs dieux. Il a promu un culte à une nouvelle divinité, Basfazgh, qui est caractérisée par le soleil, le ciel et la pierre. Amulas ne serait que son prophète, son enfant chéri et son unique grand prêtre. En reprenant les symboles des anciens dieux berbères, il a tenté d'enrôler un maximum de fidèles. En utilisant la liturgie et les pratiques de l'ancienne religion des Pharaons, il a voulu reprendre à son compte leur puissance et leur superbe et s'attirer les faveurs de Pharaon, ou tout du moins de ses fidèles. Le temple de Basfazgh se situe à Amulopolis, dans un bâtiment de pierre jouxtant le palais du maître de la Phasanie. C'est un bâtiment d'une seule pièce avec une statue en métal noirci par la fumée des torches, très sombre mais toujours fraîche et humide. Tous ceux qui ont objecté que pour un dieu solaire et du ciel, son temple était plutôt sombre ont fini brûlés pour hérésie. Certains murmurent que la statue est une prise de guerre de jeunesse d'Amulas, lorsque sa tribu était partie dans le cœur du grand désert.

Cette religion n'a que peu de vrais fidèles, les Berbères préférant leurs anciens dieux. Néanmoins, la répression sanglante a plongé leur culte dans la clandestinité.

Il existe des tribus qui se sont converties aux religions du Livre. Il y en a une qui est

devenue juive (les Memmnens), trois qui sont chrétiennes et plus d'une dizaine qui compte des musulmans dans leur rang. Sans surprise, c'est parmi les descendants des Arabes que ces derniers sont les plus nombreux. Si la pratique de l'Islam est condamnée par Amulas, il tolère les religions juives et chrétiennes par rapport aux autorités byzantines mais ne les met jamais en position de puissance.

Les armées

La Libye est une terre qui apparaît comme un havre de paix comparée aux autres régions du Sud de la Méditerranée. En effet les trois provinces byzantines (Tripolitaine, Cyrénaïque et Marmarique) sont protégées par les puissantes Carthagie et Alexandrie et bénéficient de la neutralité d'Amulas. Les raids berbères existent toujours, mais ils ne revêtent pas le caractère systématique et récurrent que l'on trouve ailleurs. De fait l'armée byzantine est beaucoup moins présente. Il n'y a aucun thème (circonscription militaire) et un seul général pour les trois provinces (la Phasanie étant officiellement dans le giron de Constantinople bien qu'elle ne soit en réalité que sous les ordres d'Amulas). On distingue donc d'un coté les forces byzantines et de l'autre les tribus fédérées du royaume d'Amulas. Enfin il ne faut pas négliger les forces arabes et kémites infiltrées dans la région.

Les troupes byzantines

On distingue comme ailleurs dans l'empire les troupes de la flotte. Cette dernière est quasiment inexistante puisqu'elle n'est composée que de quatre navires légers tous stationnés à Leptis Magna. Ils servent surtout pour intervenir contre d'éventuels pirates ou pour mater une révolte dans l'une des nombreuses cités côtières (comme ce fut le cas en 812 à Oea suite à la levée d'un nouvel impôt). Il existe une forte tension entre les drongaires d'Oea et de Leptis Magna. En effet, s'il existe officiellement un port militaire dans chaque cité, seule Leptis possède les navires de guerre à l'année. Léon Parsellos, le drongaire d'Oea fulmine d'avoir des troupes à embarquer mais aucun navire. Il fait régulièrement pression sur le gouverneur d'Oea pour récupérer les navires, mais en vain.

Afin de lutter contre le brigandage, le drongaire Constantin Argyros a mis en place une flottille de quinze barques pour agir contre une éventuelle offensive toulounide. Si cette flotte est incapable d'empêcher une invasion de grande ampleur, sa rapidité en fait un outil stratégique indéniable. Chaque barque ne peut contenir que dix hommes armés, mais suite à un entraînement intensif, les hommes d'Argyros sont devenus maîtres de la tactique du débarquement agressif afin de déstabiliser les lignes ennemies.

L'administration impériale estime à environ 400 le nombre de marins et de soldats embarqués dans la flotte libyenne, mais ce chiffre compte aussi tous ceux qui, faute de place, restent à quai lors des missions.

Les troupes terrestres sont gérées selon l'ancienne tradition byzantine. On ne retrouve pas de thème sur la région (les thèmes sont des circonscriptions où les habitants doivent se mobiliser très rapidement pour défendre leurs terres en cas d'attaque). Il y a donc quelques régiments permanents mais là encore en petit nombre. En réalité, la majorité des troupes militaires dans les trois provinces byzantines sont des membres de la milice urbaine. Ce sont des hommes faiblement équipés (un plastron de cuir, un bouclier rond léger et une lance courte), souvent mal payés et donc peu efficaces. La seule exception notable est la garde noire de Sabratha, car il s'agit d'un contingent lourdement armé et surtout reconnu pour son zèle. On estime que les cités les mieux défendues sont Paraetonion avec 500 miliciens, Leptis Magna avec 200 miliciens, suivi par Sabratha et Cyrène avec une centaine de miliciens et enfin des cités comme Oea, Charax et Ptolémaïs qui comptent une soixantaine de soldats. Dans les autres cités, ce nombre est dangereusement bas, rendant la lutte contre les criminels ou les rebelles totalement inefficace.

Les autres soldats sont rassemblés dans deux corps distincts, les patrouilleurs et les auxiliaires d'Amulas. Le premier groupe est un régiment de 550 soldats, prestigieux car on ne peut y entrer que sur cooptation. Seules les personnes les plus aisées ont cette possibilité car il faut posséder un cheval et se payer ses armes. Néanmoins il y a deux siècles, le gouverneur de la Tripolitaine, afin d'assurer le maintien d'un nombre suffisant de soldats, créa une pension pour tous les membres des patrouilleurs. Si la somme n'est pas mirifique, elle est suffisante pour assurer une vie confortable ou compléter des revenus déjà importants. On trouve dans ces patrouilleurs de nombreux édiles et fils de l'aristocratie locale, ainsi que tous les dirigeants militaires des deux provinces : Léon Parsellos, Nicéphore Pleustes, Julien d'Antioche ou Constantin Argyros. On compte aussi un des fils d'Amulas, Moumas, accepté en signe de bonne foi dans les relations entre le chef berbère et les Byzantins. Néanmoins suite aux raids menés il y a deux ans à l'est de la Libye par des Berbères associés aux Toulounides, il a été renvoyé sur les terres de son père et la pension a été suspendue.

Un patrouilleur est un cavalier aux frontières entre le cataphractaire byzantin et le cavalier berbère. Il ne porte pas de lourde armure mais un ensemble de cuir clouté et manie non la lance mais une lourde épée franque. Ils sont la force rapide et brutale qui a permis plus d'une fois aux Byzantins de briser les hordes berbères et de concurrencer les rapides cavaliers des tribus tout en conservant une capacité de faire beaucoup de dégâts. La caserne qui sert de quartier général au régiment se situe à Oea sous la direction de Julius Naurius, un descendant des patriciens de la période augustéenne. En théorie il assure le rôle de général des troupes impériales de la région, mais en réalité, le commandement est divisé entre les stratèges des grandes cités, rendant la coordination à l'échelle de la Libye très difficile. Le problème est que sur l'ensemble de ses membres, on ne compte qu'environ 150 d'entre eux qui effectuent leur service de manière régulière, les autres se contentant d'afficher leur appartenance et de bénéficier de la rente. L'absence de vrai conflit les a rendus indolents et la perspective d'une guerre avec les Toulounides risque de prouver que beaucoup d'entre eux n'ont plus l'étoffe du guerrier qu'ils sont censés être.

Enfin tout comme en Carthagie, on trouve un contingent d'auxiliaires berbères octroyé dans le cadre du traité de paix entre les deux civilisations. Il est composé de 800 hommes équipés par Amulas, c'est-à-dire mal, et à la loyauté douteuse. Alors qu'à Carthage les Ifriqiyens sont perçus comme un atout en cas de guerre, ici ces auxiliaires sont affectés dans les régions les moins stratégiques de peur d'une trahison ou d'une recrudescence des pillages sur les paysans. Leur chef est un neveu d'Amulas, un certain Afaw connu pour son arrogance et ses mauvaises manières.

Les troupes berbères

Amulas a réussi ce que peu d'hommes ont fait dans l'histoire du peuple belliqueux des Berbères : il a unifié une large part de la population berbère libyenne. Certes peu de tribus lui sont vraiment fidèles mais elles lui obéissent. S'il n'était pas aveuglé par le mirage byzantin, celui d'une civilisation fantasmée alors qu'elle est en décadence dans la région, il aurait largement pu se tailler un empire sur les ruines de la Libye et peut-être même de la Carthagie. Si on rassemble les hommes valides des 35 tribus de Phasanie, Amulas peut se targuer d'avoir plus de 50 000 guerriers sous ses ordres. Sur cet ensemble, il y a environ 35 000 d'entre eux qui sont des cavaliers.

Les armes des Libyens ne diffèrent pas de celles des autres Berbères (reportez-vous au chapitre sur les armées de Carthagie page 324). Chaque guerrier est protégé par une vague armure de cuir souple ou par sa tenue en tissu épais, certains portent un petit bouclier en bois recouvert de cuir et ils utilisent des épées courtes ou un arc pour se battre. Rarement un champion de tribu ou le chef lui-même porte une arme exotique provenant de contrées éloignées, butin de pillage ou achat auprès des marchés des oasis du royaume d'Amulas. On a déjà vu des Berbères se battre avec une épée franque, un pilum, un lance-sagaie ou des bolas. Les fantassins sont mobiles mais manque de ténacité ou de discipline, les cavaliers sont les seuls éléments militaires à réellement redouter. Ils sont mobiles, agiles et savent tirer parti de leur environnement pour se cacher ou fondre sur leur ennemi tout en étant à couvert.

On ne peut parler de régiment ou de contingent de soldats berbères. Chaque homme en âge de se battre est un guerrier pour sa tribu à qui va en priorité sa loyauté. Ensuite sur les ordres de son chef obéira-t-il aux ordres d'Amulas ou de ses fils. En moyenne une tribu comporte plus de deux mille guerriers. L'ère de paix et de commerce entamée par le tyran berbère a permis à ces tribus de prospérer et a limité leur mortalité suite aux ancestraux pillages. Certaines tribus sont connues pour leur grand nombre de guerriers ou pour leur statut particulier.

La tribu des Tatriounes se targue d'avoir plus de trois mille guerriers, ce qui en fait une tribu au-dessus de la moyenne sans être particulièrement puissante. Ce qui les distingue des autres, c'est qu'elle ne possède aucune charge octroyée par Amulas, ce qui signifie que ces trois mille hommes sont libres et peuvent s'opposer à tout moment au règne du tyran.

La tribu des Mimehr a en charge la protection de la frontière avec les Toulounides. Largement corrompue par les Arabes, elle peut néanmoins compter sur pas moins de 5 000 guerriers. Elle occupe les terres les plus à l'Est de la Phasanie.

La tribu des Washites et celle des Banu Akfar sont parmi les plus puissantes de la Phasanie. La première sert de tampon à Amulas face aux hostiles Louatas et essuie la majorité des raids de ces ennemis déclarés du tyran berbère. En compensation de ce rôle en théorie ingrat, il leur est permis de lever un impôt sur les tribus



La tribu des Tatrioumes

La tribu des Tatrioumes est composée de pasteurs nomades. Rien de très original dans cette région. Leur prestige est né lors des invasions arabes : elle est la seule tribu à l'époque à avoir vaincu les armées de musulmans qui déferlaient sur la région. Jamais lors de cette période de guerre leurs terres furent occupées plus de trois nuits par les suivants de Mahomet. Spécialistes du harcèlement et du combat nocturne, les guerriers tatrioumes ont défait des troupes supérieures en nombre. À la fin de ce conflit, ils ont simplement repris leur ancien rythme de vie. Les Tatrioumes sont très fiers de cet exploit et revendiquent une liberté que même le tyran ne peut leur refuser. Ils ont naturellement la préséance sur les autres Berbères et sont le symbole vivant de la sauvage résistance de ce peuple. Sans s'attaquer directement au tyran, ils sont une épine constante dans sa volonté hégémonique. Mais Amulas ne peut s'attaquer de face à cette tribu : il sait qu'il soulèverait la colère de tous les Berbères d'ici et d'ailleurs. Il les observe donc compulsivement, convaincu que la révolte contre son règne commencera là-bas. Il n'a sans doute pas tort.

alentours et de contrôler un des lucratifs comptoirs de commerce établi par Amulas. Ces deux éléments ont suscité beaucoup de jalousie chez les autres Berbères et les heurts entre tribus ne sont pas rares, ce qui occupe les Washites et sert l'intérêt du tyran. La seconde a l'immense privilège de protéger la route du Sud vers les royaumes africains. La tâche est difficile mais la renommée et surtout l'enrichissement sont colossaux. Chacune des tribus comporte plus de 7 000 guerriers, certains ayant quitté la leur pour les rejoindre.

On ne pourrait terminer ce panorama des tribus sans parler de la plus importante de la région, les Enghazis. La tribu qui vit naître Amulas est de loin la plus nombreuse et la plus puissante. On parle de pas moins de 12 000 cavaliers. Ce chiffre important s'explique de deux manières : d'une part l'immense prospérité de leur chef qui leur confère un niveau de vie supérieur aux autres tribus, d'autre part la forte mortalité qui touche les tribus qui oseraient faire de l'ombre à la tribu du tyran. Ces cavaliers sont répartis autour des principales villes libyennes, c'est-à-dire les cinq grandes oasis que contrôle Amulas.

Il faut terminer par le seul régiment permanent de soldats berbères : la garde personnelle du tyran. Composée de deux mille hommes, à l'équipement supérieur selon la norme berbère (c'est-à-dire standard selon la norme byzantine), ils résident tous à Amulopolis où ils font office de milice pour la cité. Ce sont tous des cavaliers émérites et il existe parmi eux un contingent restreint d'environ 350 cavaliers qui sont montés sur des dromadaires. Ces bêtes compensent leur manque de vélocité par une robustesse supérieure et ainsi en est-il de leurs cavaliers : ils forment en quelque sorte la cavalerie lourde berbère et sont redoutés pour leur usage d'une arme à l'origine arabe, le cimeterre.

Les autres forces en présence

Largement minoritaires, les deux groupes décrits ci-après ne sont pas moins importants : le futur de la région se décidera en fonction de leurs agissements. Il s'agit des Toulounides et des hommes du Pharaon.

Les Toulounides sont très peu nombreux. Au nombre de 400, tous ne sont pas des guerriers mais parfois juste des hommes de foi. Ils sont disséminés dans toutes les terres à l'Est de la Libye et possèdent les points communs suivants : ils ont une connaissance au moins de base de l'armement berbère (et sont souvent des guerriers accomplis), ils possèdent une grande connaissance de la langue berbère et ses nombreuses variantes, ils sont capables d'agir en totale indépendance.

On distingue deux groupes parmi ces hommes : les saboteurs et les prosélytes. Les premiers sont là pour espionner et neutraliser les défenses des Berbères (en particulier les Mimehr) en utilisant la corruption ou en minant leurs ressources. Les seconds vont s'installer dans un village et le convertir petit à petit pour qu'il rentre dans l'Islam. Le succès des deux groupes a longtemps été mitigé mais depuis deux ans, les résultats sont de plus en plus probants, laissant à penser que d'ici peu les Toulounides devraient retenter une expédition de conquête après leur défaite d'il y a deux ans. Et cette fois-ci leur principale cible sera les Berbères et non les Byzantins. Malgré leur éclatement dans la région, il existe un village qui n'est composé que de ces hommes : le village du qadim. C'est leur havre de repos au milieu d'un monde qui leur est hostile et là où les décisions sont prises. Rien dans ce village ne laisserait supposer à première vue que c'est le cœur de leurs activités. Seul un observateur sagace se rendra compte qu'au-delà du fait qu'ils sont musulmans (ce qui n'est pas rare dans cette partie de la Phasanie), il n'y a aucune femme présente. Le village et les Toulounides infiltrés obéissent aveuglément à leur chef, Abu Quasim Ibn Al Kindi.

Les hommes de Pharaon sont officiellement en paix avec le royaume d'Amulas mais restent des opposants farouches aux Byzantins et aux Toulounides. Pharaon a donc envoyé un de ses plus fidèles émissaires, Thoth, pour négocier et assurer une paix durable avec les Berbères. Ce dernier, installé en bordure d'Amulopolis, s'assure que les caravanes marchandes kémites arrivent à bon port et que les autorités locales respectent les accords sur le commerce. Le long des routes commerciales qui descendent vers les terres arides des kémites, se sont installées de petites communautés paysannes originaires de l'empire du Pharaon et bien qu'ouvertement païennes, elles sont acceptées par les Berbères nomades.

Comme à chaque fois avec les Kémites, la vérité est toute autre. L'accord commercial et le traité de paix ne sont que des écrans de fumée pour préparer l'invasion de la Phasanie par les suivants du Dieu du désert. À cause de leur difficulté avec le front toulounide, les kémites ont employé une stratégie différente dans cette région. Il s'agit d'infiltrer lentement et de noyauter la société locale afin de gagner ces terres sans combat. La méthode est plus longue mais pour un Dieu, quelques décennies ne sont rien.

Thoth a la lourde tâche de protéger l'illusion de coopération et de gérer les kémites infiltrés. Ce double jeu nécessite un effort constant et une tendance à sacrifier ses propres pions, faculté que possède ce mystérieux lettré. Il dispose de deux types de troupes : les colons et ses assassins.

Les colons sont des paysans inféodés à Kemi et venus s'installer dans la zone semi-désertique entre les deux royaumes. Ils se sont installés le long de la route caravanière et servent à l'occasion de relais pour les marchands fatigués ou perdus. Il y a environ huit cents colons le long de cette route et certains ont tenté de s'installer dans les communautés sédentaires des villages voulus par Amulas. L'objectif est de se métisser à la population locale et de convertir petit à petit ces personnes à la cause de Pharaon.

La vraie armée kémite est composée de plus de trois cents assassins. Ce sont des fanatiques entraînés à tuer avec n'importe quelle arme, même les plus improvisées. Leur vie ne signifie rien et ils ont reçu un don de leur dieu sous la forme d'un tatouage qui protège leur serment de silence. Tous n'ont pas pour objectif de tuer. La plupart sont des espions qui permettent à Thoth de savoir qui est puissant, qui ne l'est pas afin d'affaiblir le royaume du tyran. Pour gagner la confiance d'Amulas, les assassins de Thoth ont pour l'instant surtout éliminé les opposants du tyran ou ceux considérés comme gêneurs. Ainsi Thoth est devenu un de ses principaux conseillers : un étranger qui n'est lié à aucune tribu et qui a prouvé sa fidélité à maintes reprises. Le piège s'est renfermé sur le tyran berbère.

Il n'est pas rare de croiser des hommes à la peau presque noire, habillés d'un simple vêtement beige ou ocre, ne parlant à personne et ayant l'air totalement perdu. Il s'agit d'un des assassins, craints par tous et libres d'aller où bon leur semble tant Amulas leur fait confiance. Ils ne sont que la face révélée d'un réseau qui a infiltré toutes les terres au sud de la Libye et qui attend le moment où leur Dieu leur permettra enfin de commercer le carnage.

La vie quotidienne

La vie des Libyens ne diffère que peu de celle des habitants de la Carthagie.

Comme toujours, on distingue deux types de population, les résidents des provinces byzantines et les Berbères. Les autres populations (Kémites et Toulounides) par principe sont des infiltrés : leur succès dépend de leur faculté à se fondre dans la masse. Ils suivent donc les coutumes de l'endroit qu'ils ont décidé d'infiltrer.

Les citadins

Ce terme regroupe tous les résidents des provinces de Cyrénaïque et de Tripolitaine qu'ils soient d'origine grecque, égyptienne, berbère, italienne ou autre. La très grande majorité d'entre eux se sont fondus dans le creuset impérial et se sont adaptés aux coutumes byzantines même si ces dernières se sont naturellement adaptées à l'environnement local.

Abu Quasim Ibn Al Kindi

Abu Quasim Ibn Al Kindi est le commandeur des croyants en terre berbère. Cet homme de 45 ans est un vétéran des guerres entre Toulounides et Byzantins. Il a une grande connaissance des tactiques et de l'armement byzantin. Il y a maintenant quinze ans, il a décidé de pratiquer le Jyhad majeur en se retirant dans un ribat, un monastère forteresse aux frontières avec les Berbères. C'est là qu'il a appris la culture de ce peuple On dit de cet homme austère et très pieu qu'il est en Phasanie suite à un appel d'Allah pour conquérir ce qui aurait dû revenir aux musulmans. Abu Quasim ne fait rien pour faire taire ces rumeurs car elles lui conviennent très bien. Elles lui permettent surtout d'oublier que cette affectation ingrate et dangereuse est surtout due à son opposition affichée aux émirs toulounides qui ont ainsi réussi à l'écarter tout en continuant de l'utiliser. Abu Quasim se bat pour la grandeur de l'Islam, mais rien ne l'empêchera de nuire à ceux qu'il considère comme des mécréants, la pire insulte pour lui, même si cela veut dire permettre à des infidèles d'acquérir suffisamment d'information pour les éliminer.

Idée d'aventure

Les Toulounides ont un objectif difficile à atteindre à cause du manque de moyens dont ils disposent. Il leur faut compter sur la cupidité des autochtones et sur leur maîtrise des stratagèmes. Le groupe des investigateurs est engagé par un riche marchand berbère afin d'escorter sa caravane à travers les cinq oasis de Phasanie. Étant d'une tribu peu appréciée car elle est musulmane, il craint des pillages ou des tentatives d'intimidation sur ses serviteurs. La mission semble simple mais elle cache un terrible secret. Les investigateurs seront assistés par l'esclave personnel du marchand Faïtas, un musulman du nom de Hakim ibn Walid et d'un guerrier assez sec du nom de Fawtz. Cet homme est laconique et peut devenir brutal. C'est aussi un musulman convaincu. Le premier est un Arabe d'une trentaine d'années qui apparaît comme totalement soumis à son maître et très obséquieux dans ses rapports aux autres.

Lors du passage dans l'oasis la plus proche, mis à part quelques accrochages avec les tribus locales, rien de particulier n'arrive. Lors du passage dans la deuxième oasis, les habitants doivent faire face à l'incendie du marché principal, condamnant une partie de la population à la disette. Les investigateurs aideront sans doute les autorités locales, surtout lorsqu'un lot de marchandises de Faïtas est menacé par les flammes.

Le passage dans la troisième oasis est ponctué par l'assassinat d'un lieutenant d'Amulas, ce qui provoque une intervention musclée des guerriers Enghazis et une série d'interrogatoires épuisants. Il ressort que suite à leur arrivée dans la première oasis, une épidémie s'est propagée dans la population de l'oasis. Les autorités accusent les investigateurs de semer la désolation sur leur passage.

Restera à trouver un moyen de s'en sortir, par l'intimidation, la corruption ou la fuite. S'ils s'en sortent (sans doute grâce à l'aide précieuse d'Hakim), ils poursuivront sans doute leur mission et une fois à Amulopolis, surveilleront peut-être leurs compagnons pour trouver un éventuel saboteur. Sinon, le temple principal du dieu d'Amulas sera profané, et des inscriptions blasphématoires seront retrouvées sur ses murs. Les investigateurs seront accusés une nouvelle fois et devront trouver un moyen ingénieux ou être particulièrement violents pour se sortir de ce guêpier.

Le responsable de tous ces malheurs est leur compagnon Hakim. Alors qu'il apparaît comme l'homme providentiel qui les sauve à chaque fois, grâce à ses connaissances ou sa maîtrise de la langue et des coutumes locales, tout ceci n'est qu'une couverture. Il profite de l'occasion pour pénétrer sans danger dans les oasis berbères et y perpétrer ce qu'il sait faire de mieux, le sabotage pour la plus grande gloire d'Allah. Les investigateurs seront ses boucs émissaires et seront vendus par Hakim à la fin lorsqu'il sera questionné à Amulopolis. Ils serviront de diversion pour lui permettre de fuir. Si les joueurs découvrent assez tôt sa perfidie, sans doute chercheront-ils à savoir pour qui il agit ainsi et jusqu'à quel niveau s'étend la conspiration. Il est probable s'ils s'en sortent après leur arrestation à Amulopolis qu'ils en fassent de même, surtout lorsqu'ils sauront que le gentil Hakim a témoigné de leur duplicité...

L'émissaire Thoth

Thoth, de son vrai nom Malek, est un lettré d'environ cinquante ans, le crâne chauve et la peau tannée par le soleil du désert. Ses yeux sont d'un vert très clair ce qui déstabilise souvent ses interlocuteurs. Il est affable, cultivé et polyglotte, capable de converser selon la rumeur dans n'importe quelle langue pour mettre son invité en confiance. Sa connaissance des tribus berbères et de leurs rapports de puissance est inégalée sauf par Amulas lui-même. En réalité, il s'agit d'un puissant sorcier lié à Pharaon, spécialisé dans l'espionnage. Il est expert en magie divinatoire, en visions, et a inventé un sort du nom de portail de Babel qui lui permet de parler dans la langue souhaitée par son interlocuteur. Son rôle est de devenir le seul conseiller d'Amulas afin de connaître les moindres secrets du royaume puis de planifier sa mort et de récupérer ses terres pour Kemi. En place depuis plus de six ans, il a su se rendre indispensable tant grâce à ses conseils que par l'aide discrète de ses assassins. En récompense, il a hérité d'un domaine situé à moins de cinq kilomètres d'Amulopolis dans un massif rocheux au milieu du désert de sable. La magie kémite lui a permis d'y ériger une tour et de transformer cette roche nue en une jungle étouffante protégée par une enceinte en terre de plus de deux mètres de haut. La tour culmine à vingt mètres de hauteur et on raconte que la garde du domaine est confiée à des lions féroces. Depuis qu'il s'y est installé, Thoth a gagné la réputation d'être un puissant sorcier (ce qu'il est) qui cacherait des trésors dans sa tour (ce qui est faux). Nombreux sont les voleurs à avoir tenté leur chance pour ne jamais revenir.

On peut distinguer sept domaines qui régissent la vie quotidienne : la famille, l'enfance, l'habitat, la nourriture, les fêtes, les vêtements et les métiers pratiqués.

La famille

le régime matrimonial byzantin est la monogamie. Fondé sur les préceptes chrétiens, il exclut le divorce sauf en cas de stérilité de la femme et avec l'accord de l'autorité chrétienne (l'évêque en occurrence). Un homme est en âge de se marier dès qu'il peut subvenir seul à ses besoins (souvent vers 14-15 ans), une femme dès qu'elle est en âge d'enfanter (dès 10-11 ans mais la plupart du temps vers l'âge de 13 ans). Il n'est donc pas rare de croiser des familles composées de jeunes personnes, souvent démunies et perdues. Ce sont malheureusement ces familles qui sont les premières victimes des pillages et autres viols.

L'enfance

Un enfant byzantin ne porte pas de nom jusqu'à l'âge de deux ans, moment du baptême. Il s'agit de la persistance d'une coutume romaine qui veut que ces enfants se prénomment d'abord Puppio (du latin puppus) puis reçoivent leur nom de baptême lorsqu'ils sont suffisamment âgés pour survivre. L'enfance se passe dans le giron de la mère et des éventuelles servantes si la famille est aisée. L'éducation n'est dispensée qu'aux plus riches à travers un précepteur. Les plus modestes aident leurs parents dans les différents travaux et font l'expérience de la faim, de la violence mais aussi de la solidarité villageoise. Il n'y a pas d'adolescence chez les Byzantins, on devient homme et femme pour fonder sa propre famille. C'est la famille de l'homme qui doit fournir une dot suffisante pour les parents de la mariée. En Libye, parce que la situation géopolitique est plus calme, le nombre d'orphelins est relativement bas, environ un enfant sur cinquante.

L'habitat

Les maisons des Byzantins urbains sont de deux types : celles des riches et les autres. Les premières sont faites de pierre taillée, suivant un plan romain vieux de plusieurs siècles. Dans la cour intérieure, il y a souvent des arbustes et des bassins d'eau qui sont alimentés par les rares pluies ou par une citerne. Très souvent dans les grandes cités, il y a un réseau d'égout avec une entrée située dans les dépendances de ces palaces. Les maisons des plus pauvres sont faites en brique crue ou parfois cuites. Les toits ne sont pas en ardoise ou en tuile mais en torchis (un mélange d'argile de mauvaise qualité et de paille) : les faibles précipitations rendent l'imperméabilisation du toit secondaire. Il n'y a qu'une seule pièce centrée sur un foyer attenant à un des murs, le mobilier est en bois et le sol en terre saupoudré de paille. Il n'existe qu'une seule ouverture vers l'extérieur qui sert de porte et de fenêtre.

La nourriture

Pour les membres de l'aristocratie il n'existe aucune restriction. Grâce au commerce important dans la région et à la position de carrefour de la Libye, il est possible de goûter tous les mets les plus exotiques lors des banquets dans le quartier des palais. Pour les gens du commun, le repas est rarement composé de viande, d'une à trois fois par semaine pour les plus aisés. On consomme surtout du mouton ou de la chèvre. L'aliment de base reste un pain à base de seigle et de blé, enrichi par une huile d'olive de qualité moyenne. Enfin le garum (un assaisonnement fait à partir de poissons en décomposition) hérité de la période romaine permet à cette population d'agrémenter leur nourriture et de saler les repas. La boisson de base est une sorte de vin résineux et épais, ainsi que de l'eau souvent croupie ou de la bière à partir de seigle fermenté, dont la recette est importée de l'Égypte voisine.

Le tatouage de Seth

Les assassins kémites ont reçu avant de partir pour la Phasanie une marque sur l'épaule gauche. Il s'agit d'une silhouette humaine à tête de cheval serpentin, attribuée au dieu Seth. Ce tatouage leur permet de résister à la torture et à la douleur, ce qui les rend extrêmement dangereux même aux portes de la mort. En cas d'arrestation, il n'existe aucun moyen conventionnel pour les faire parler, ce qui les rend encore plus terrifiants. Enfin si la cause est désespérée, ils peuvent se sacrifier en perforant le tatouage. Ils se mettent alors à brûler et se consument, toujours sans éprouver la moindre douleur, ultime tentative pour emporter des infidèles dans la tombe.

Les fêtes

Les Byzantins respectent le calendrier chrétien constantinopolitain et toutes les fêtes correspondent à un événement important de la vie chrétienne. Chaque fête ponctue une partie de l'année. Ces jours-là peu de personnes travaillent, tous mettent des habits le plus blanc possible (souvent un beige tirant sur le marron clair) et les femmes se parent de fleurs fraîches ou séchées (en fonction de la saison). La principale manifestation de ces fêtes passe par le chant et les danses, mais dans les grandes cités on peut parfois assister à des courses ou des jeux du cirque payés par quelque aristocrate généreux.

Les vêtements

La tenue pour les gens aisés est un ample morceau de tissu clair par-dessus une tunique serrée. Les aristocrates seuls ont le droit de porter tout autour une écharpe de soie de couleur, symbole de leur rang. Tous portent des chausses en lacet de cuir ouvertes avec une semelle de cuir épais. Quelques-uns ont des chapeaux de paille finement tressée pour se protéger du soleil. Les gens modestes portent une tunique en lin de couleur terreuse retenue par une cordelette épaisse et un pantalon qui se termine au-dessus du mollet. Ils portent le même type de chausse, de bien moins bonne qualité. Les femmes portent souvent un fichu sur la tête et une ample robe qui tombe jusqu'au niveau des pieds, ce qui a pour conséquence de soulever toujours un peu de poussière sur leur passage. Les enfants portent la même tenue que les hommes, qu'ils soient des garçons ou des filles.

Les métiers les plus pratiqués

On trouve un grand nombre d'artisans dans les provinces byzantines. Néanmoins la majorité d'entre eux sont des paysans ou des bergers. Parmi les artisans, les plus nombreux sont les tanneurs, les potiers, les boulangers et les pêcheurs. Les métiers les plus prestigieux (sans parler des aristocrates), sont les maroquiniers, les rares forgerons, les bouchers et les fabricants de papier. Enfin il existe une catégorie à part, les membres du clergé et les gens de lettres (écrivain public, érudit, savant). Ni membres du peuple, ni aristocrates, ils sont vus avec admiration par les premiers, avec dédain souvent par les derniers.

Les Berbères

On retrouve dans cette catégorie toutes les populations situées en Phasanie et très rarement quelques communautés au sud des autres provinces. La vie y est plus rude et plus courte aussi.

La famille

Si dans l'ensemble les Berbères sont monogames, rien ne les empêche d'avoir plusieurs femmes. La seule contrainte est de pouvoir nourrir toute leur famille. Souvent dans les tribus, seuls le chef de la tribu et les chefs des grandes familles peuvent se permettre d'avoir plusieurs femmes. Une famille classique comporte souvent cinq à six membres d'au moins trois générations différentes. Une famille d'un chef de tribu peut monter facilement jusqu'à une vingtaine de membres.

L'enfance : un garçon berbère reçoit un nom pour l'enfance avant de l'abandonner à l'âge adulte lorsqu'il rejoint les membres de la tribu. Les filles gardent leur nom toute leur vie, à moins que le mari ne décide de la « rebaptiser » lors du mariage. Pour les garçons, jusqu'à l'âge de six ans, il reste avec les femmes de la tribu puis suit les hommes pour apprendre les rudiments de la vie nomade, même pour ceux qui se sont retrouvés sédentaires par force. Les filles restent avec les femmes jusqu'à leur mariage qui a lieu aux alentours de 12 ans. Les enfants qui présentent un problème à la naissance restent souvent avec les femmes jusqu'à leur mort ou sont abandonnés si la tribu ne peut pas se permettre de nourrir cette bouche en plus. Même s'il est gardé dans la tribu, les enfants handicapés passent toujours en dernier et sont régulièrement battus. Il est rare que l'un d'entre eux voie ses vingt printemps.



La famille de l'actuel chef de toutes les tribus, Bakdid Amulas ne compte pas moins de cinquante-six membres. On y retrouve la mère d'Amulas, une tante, ses sept femmes, ses seize fils, ses vingt filles et dix petits-enfants, sans compter les maris et les femmes qui sont entrés dans la famille ni les cousins. À noter que ces derniers sont peu nombreux car des huit frères d'Amulas, aucun n'a atteint l'âge de vingt-huit ans.

L'habitat

Pour les tribus restées nomades, ils utilisent les mêmes tentes que leurs cousins de Carthagie (voir la vie quotidienne en Carthagie page 326). Pour ceux qui subissent la loi de sédentarisation, ils doivent troquer leur tente solide contre des habitats souvent misérables constitués de murs en brique crue et d'un toit en feuilles de palme séchées. Elles ont une seule entrée et aucune autre ouverture. Il y a souvent un foyer situé au milieu de la pièce à même la terre et un second foyer situé à l'extérieur. Un des murs sert de latrines ce qui fait qu'un des côtés est sent particulièrement fort mais a pour avantage d'attirer les vermines par rapport au reste de la maison. Il n'y a pas de meuble à l'intérieur, mais le sol est souvent recouvert de tapis tissés par les femmes de la famille. On y trouve aussi de larges plats évasés pour la cuisine et parfois un métier à tisser sommaire.

La nourriture

Les nomades se nourrissent souvent de viande séchée et de bouillie de céréales (pris en fonction de la région traversée). L'eau a souvent un goût de cuir car elle reste parfois plusieurs mois dans d'immenses outres en peau de chèvre ou de dromadaires. Les tribus sédentaires ont un régime plus varié avec des légumes (courgettes, potirons) des légumineuses (pois chiches essentiellement) et des fruits (dattes, figues) mais moins de viande celle-ci coûtant trop cher. Les plus aisés se fournissent aux marchés d'Amulas et ont accès à une alimentation variée et exotique.

Les fêtes

Les Berbères célèbrent quatre fêtes. La première est celle du passage de l'été à l'hiver et de l'hiver à l'été. C'est un moment de joie et de danse, on sacrifie souvent une bête et tous mangent de la viande à cette occasion, même les plus jeunes. La seconde est la fête donnée à l'occasion du rite de passage d'un enfant à l'âge adulte. Les nomades ont perpétué la tradition de la participation à un raid comme en Carthagie, les sédentaires le font parfois ou alors envoient le futur homme dans une des cités où il doit ramener des richesses pour la famille. C'est une fête réservée au cercle familial où certains peuvent y être invités, ce qui est considéré comme un grand honneur. La troisième est le mariage qui est un moment de liesse pour la tribu. C'est la famille de la fille qui doit financer cette grande fête. La dernière est la fête imposée par Amulas pour le moment de sa naissance, au moment où la chaleur est la plus importante (entre le 20 juillet et le 10 août). Le calcul de la date est mystérieux et chaque année un Enghazi parcourt les terres pour donner le signal de cette festivité. Peu suivie, elle donne souvent lieu à un repas modeste et quelques chants et est considérée comme le premier acte de défiance envers le tyran.

Les vêtements

La mode vestimentaire varie peu par rapport à leurs voisins de Carthagie. Seule différence notable, les tribus les plus puissantes portent des couleurs plus chamarrées grâce au revenu de leurs charges. Les plus connus sont les hommes bleus des Banu Akfar qui possèdent ces tuniques grâce au commerce avec les tribus touaregs.

Les métiers les plus pratiqués

Tous les hommes sont des chasseurs et/ou des bergers. Toutes les femmes apprennent en plus de la cuisine les arts de l'industrie : tissage, travail du cuir et sellerie. En plus de cela, certains se sont spécialisés et possèdent dès lors un statut particulier dans leur famille ou au niveau de la tribu. On y retrouve les forgerons, les fourbisseurs, les potiers et les pisteurs. Enfin de plus en plus de Berbères libyens se sont tournés vers l'agriculture mais n'ont pas les traditions centenaires des paysans byzantins aussi se contentent-ils d'une maigre culture vivrière et se retrouvent parmi les plus pauvres de cette population.

Les secrets

Dans cette section sont dévoilés les tenants et les aboutissants des sectes libyennes puis les horreurs qui rôdent à la frontière du réel sur ces terres.

Comme en Carthagie, les anciennes religions n'ont pas complètement disparu. Certains fidèles de Baal-Hammon et d'Astarté sont toujours actifs dans les anciennes cités de Cyrène et de Leptis Magna. Les cultes rendus envers des divinités connues sont à distinguer des cultes vénérant les horreurs d'au-delà du monde.

Culte de Bès

Le mausolée de Bès à Sabratha est le tombeau de l'ancien dieu égyptien, qui a été banni du monde réel par Seth sous la dynastie des Ptolémées. En dégradant le monument, les Byzantins ont partiellement réveillé le dieu, qui ne peut toujours pas agir physiquement, mais peut influencer ceux qui vivent à proximité de par ses rêves.

Il est désormais conscient de toute attaque faite contre le monument, celui qui tente

cette folie et qui s'avise de rester longtemps à Sabratha risque de subir dans ses rêves la vengeance du dieu, et de finir au mieux fou. Ou s'il s'en va, il est possible que les fidèles du dieu le pourchassent jusqu'à le ramener à Sabratha, pour qu'il subisse le châtiment de Bès. La malédiction existe bel et bien, les habitants de Sabratha en sont conscients. Il n'y a que quelques hommes à Sabratha qui s'en moquent ouvertement, et l'un d'entre eux est le gouverneur, qui considère Bès comme une gêne mineure.

En rêve, Bès apparaît à ses fidèles sous la forme d'un nain doté de longs bras, de jambes courtes et d'une queue. Il porte une barbe hirsute et des sourcils imposants, ce qui accentue son aspect peu amical. Il est vêtu d'une peau de léopard, et apparaît souvent avec un instrument de musique (souvent une harpe ou une lyre) et une arme courbée, car dans l'Antiquité, il était appelé le Combattant, qui protégeait les hommes contre les forces néfastes, les esprits malfaisants, les animaux dangereux comme les reptiles, les reptiles, les crocodiles, les scorpions, les insectes et les fauves du désert.

Son héros, même s'il l'ignore encore, n'est autre que Diesephe, l'évêque de Sabratha. Bès n'éprouve aucune haine vis-à-vis du culte chrétien, et s'oppose, avec les moyens qu'il peut (ses fidèles) au culte de Gol-Goroth. Il ne fait qu'insuffler du courage et de la force à l'évêque et à ses fidèles dans leur combat contre les forces néfastes et les esprits malfaisants. Pour qu'un jour, Sabratha soit débarrassée de sa mauvaise réputation, et que la débauche soit remplacée par la bonne humeur.

Culte d'Apollon

Apollon est le dieu solaire des arts. De tout temps il a incarné des valeurs positives : le soleil n'est pas celui qui brûle ou purifie, c'est celui qui éclaire, guide et rassure. Les Arts sont la somme de la connaissance du monde qui permet aux hommes de dominer la terre. La mission du clergé d'Apollon a toujours été double : prier le dieu et lui demander des faveurs d'un côté, guider l'humanité de l'autre. C'était le rôle fondamental de la Pythie au temps de la Grèce classique et c'est celui que s'est donné Azenzer de Cyrène, conseiller privé du gouverneur de Cyrène et grand prêtre du culte d'Apollon. Il est à la tête d'une organisation qui n'a plus grand-chose de religieux mais qui poursuit toujours la quête du savoir et de la connaissance. Afin de protéger les arts en les améliorant sans cesse et d'éviter qu'ils tombent dans l'oubli, les prêtres d'Apollon se sont donné deux objectifs : infiltrer tous les lieux de savoir de la région et récupérer tous les ouvrages importants.

Azenzer de Cyrène

Ce Berbère de 50 ans dont le nom signifie « rayon de lumière » est un homme prudent et retors. Loin d'en faire un être mauvais, cela lui a permis de se hisser dans les plus hautes sphères de la région et de n'avoir jamais attiré la suspicion sur lui. C'est très jeune qu'Azenzer reçut sa révélation. Ses parents étaient des païens qui se faisaient passer pour des chrétiens comme beaucoup à cette époque et ont très tôt appris à leur fils à mentir pour sa survie (et la leur). Usant de son talent naturel pour s'adapter à son interlocuteur, il fut pris comme protégé d'un édile de la ville qui lui assura ses études. Brillant rhéteur, il gravit les échelons en devenant un conseiller prisé car de par sa naissance, il lui était impossible d'assurer une grande fonction (et de fait ne pouvait devenir un rival). C'est ainsi qu'il a pu gagner la confiance du gouverneur de Cyrène. Parallèlement, il fut contacté par l'ancien grand prêtre qui vit en lui son successeur. Après avoir passé avec succès tous les rites initiatiques, il réussit à seize ans à lancer son premier sortilège avec succès. Depuis il est reconnu par tous comme le meilleur dirigeant du culte depuis des décennies.

Le culte est divisé en quatre échelons : les partisans, les initiés, les prêtres et la Curie. Il est à noter qu'avec le temps, la plupart des noms et institutions s'inspirent davantage du culte chrétien que du païen. La dévotion s'effectue plus à une cause qu'à une divinité, bien que plus de la moitié des membres du culte prient avec ferveur l'antique dieu. Le reste a conservé le rite chrétien (chose des plus pratiques lorsqu'il faut assumer une charge ecclésiastique) ou se contente d'un vague syncrétisme mélangeant la doctrine chrétienne avec la sagesse antique. Les partisans sont les alliés, volontaires ou non, du culte. Ce sont des gens influents ou publics qui contribuent à la récupération d'information ou d'ouvrages sans s'impliquer réellement, parce qu'ils craignent les conséquences d'être découverts ou parce qu'étant trop exposés au public, ils pourraient plus facilement que les autres membres mettre en péril ce culte secret. On y retrouve des prêtres, des savants et le drongaire Argyros. Moins de la moitié a conscience d'aider un culte païen.

Le second échelon est celui des initiés, ceux qui ont décidé de consacrer leur vie au culte. Il s'agit souvent de personnes érudites, plutôt âgées qui surveillent et assurent la copie des ouvrages récupérés. Les prêtres sont les responsables d'une fratrie sur un territoire donné. La plus importante est celle de Cyrène mais on en retrouve dans toutes les cités de la côte. Ce sont des personnes d'une grande érudition et presque tous sont aussi des pratiquants d'une forme de magie. Enfin le grand prêtre est le chef suprême de ce culte. Il est le garant de la sécurité et de la prospérité des membres du culte. Conseiller du gouverneur de Cyrène, il a la possibilité d'agir dans les plus hautes sphères et c'est aussi forcément un magicien accompli. Enfin il préside aux célébrations envers Apollon et de ce fait est un vrai fidèle.

Le sanctuaire d'Apollon

Le puissant sortilège n'a que deux failles : il faut soit tarir la base de son pouvoir, la source sacrée, soit infiltrer le sanctuaire le seul moment où son dieu ne peut le protéger : lors d'une éclipse solaire. Aujourd'hui seul le grand prêtre connaît ces deux failles mais Thoth après avoir torturé le prêtre envoyé à Amulopolis étudie la possibilité d'infiltrer ce qu'il pressent comme un lieu très puissant.

Les deux objectifs du culte sont simples dans leur énonciation mais se révèlent compliqués voire périlleux dans leur réalisation. Pour infiltrer les lieux de savoir, il faut être assez compétent, avoir la possibilité d'écarter des prétendants ou des rivaux qui n'ont pas d'allégeance au culte ce qui suggère une grande maîtrise de la politique. Pour récupérer les ouvrages, il faut pouvoir savoir l'existence et la localisation d'un ouvrage (et de ce fait avoir de solides compétences en espionnage et un soutien financier conséquent), gagner la confiance du propriétaire et enfin pouvoir le subtiliser sans attirer l'attention. C'est cet aspect du culte qui est le plus dangereux et peut s'avérer mortel, surtout lorsqu'il s'agit d'ouvrages occultes. Une fois le précieux ouvrage récupéré, il est recopié dans le temple d'Apollon puis l'original est placé dans la bibliothèque sacrée d'Apollon à Cyrène. La copie est alors replacée à la place de l'original. Les copistes s'assurent lorsqu'il s'agit de livre relatif à la démonologie ou à la magie (de fait aussi ceux relatifs au Mythe) que la copie comporte des erreurs qui empêcheront leur propriétaire de commettre des actes maléfiques. Le problème se pose lorsque ces ouvrages sont anciens et que la copie ne ressemble pas à l'original. Le culte a des relations avec certains artisans faussaires qui tentent de rendre la copie plausible. Mais souvent son possesseur se rend compte très vite de la supercherie. Et le culte sait qu'il a gagné un nouvel ennemi.

Il ressort que le culte a un troisième objectif, tenu secret sauf pour les prêtres et le grand prêtre : lutter contre toutes les forces démoniaques et les sorciers. Néanmoins comme la plupart ne sont que de vieilles personnes pleines de savoir, cette lutte est toujours indirecte. Ainsi l'ennemi ne peut pas remonter jusqu'au culte et d'autres personnes se chargeront des tâches ingrates et dangereuses. Il n'est pas rare qu'un évêque ou qu'un chef de la milice urbaine reçoive des informations sur un hérétique ou un criminel qui se révélera être un sorcier infiltré dans la société.

Le plus grand sanctuaire d'Apollon est à Cyrène (les deux autres principaux sont à Delphes et Didymes). Il est situé dans l'ancien sanctuaire d'Apollon, dans la grotte des anciens prêtres. Elle est possédée par un riche aristocrate qui est un prêtre du culte. Les célébrations ne s'y tiennent pas pour ne pas attirer l'attention (elles ont lieu dans une chapelle attenante au temple d'Apollon pour être au plus près de la statue du dieu enfouie sous les gravats). Dans la grotte se trouve la bibliothèque sacrée dans une pièce à l'entrée dissimulée par la fresque du Christ ressuscité. Elle contient cinquante-deux ouvrages inestimables traitant autant de religion que de technique ou de philosophie. Parmi ces livres, seuls huit sont des ouvrages traitant de la magie et parmi ces derniers, seuls trois possèdent des informations sur le Mythe. Le sanctuaire est protégé par un puissant sortilège alimenté par la source sacrée. Quiconque est animé par de mauvaises intentions ou est un opposant à l'Art sous toutes ses formes (censeur, intégriste de toutes les religions, vandale...) se sent de moins en moins bien dans la demeure et est pris de nausée. S'il ne sort pas, son état empire et s'il reste plus d'une journée, cela peut s'avérer fatal. C'est surtout un excellent moyen de détecter les ennemis du culte. Tout sorcier ne possédant pas la marque sacrée du culte subira une attaque cardiaque. Ce sanctuaire est une excellente protection contre les menaces dissimulées mais totalement inefficace contre la brutalité d'un raid ou d'un assaut par des soldats. C'est un des points essentiels pour comprendre l'approche subtile et prudente des membres du culte.

Aujourd'hui le culte est fort de quarante-cinq initiés et de quatorze prêtres. Parmi ces derniers on compte Apulée Mastias, le recteur de l'université de Leptis Magna, maîtres Paul et Akshish, professeurs dans la même université, frères Daniel et Rufin, des moines copistes situés pour le premier près d'Oea et pour le second à Cyrène et enfin père Zacharie, un prêtre proche de l'évêque de Cyrène.

Ces derniers temps le culte a tenté d'infiltrer en vain la cité d'Amulopolis pour percer le secret du dieu du tyran. Ce fut un échec cuisant qui se solda par la mort d'un prêtre et de sa suite (des « mains » de l'émissaire kémite Thoth). Il en est ressorti que les kémites sont des ennemis d'Apollon et doivent être combattus par tous les moyens disponibles, y compris la violence, chose nouvelle pour la plupart des fidèles apolloniens.

Culte de Gol-Goroth

La ville de Sabratha est la capitale de la débauche. Il s'y pratique régulièrement, un peu partout dans la ville, des orgies qui font pâlir de honte l'église, qui rêve du jour où la ville pourra être débarrassée des cultes impies. Dans le quartier des plaisirs, ainsi que dans les cavernes, les souterrains sous la ville, les danses orgiaques, les accouplements, les flagellations et parfois même les sacrifices humains sont régulièrement pratiquées.

La plupart des fidèles prient Bacchus. Ils croient que le dieu est emprisonné quelque part dans les souterrains sous et autour de la ville, et qu'en s'adonnant aux plaisirs, le dieu pourra se réincarner en la personne de son meilleur serviteur, le plus ivre qui soit. Ils croient tous prier Bacchus, mais ils se trompent lourdement.

Seul le gouverneur, Stéphanos Tornikios, et quelques proches, connaissent la sinistre vérité. Bacchus n'a aucun pouvoir à Sabratha. Celui qui est révéré en réalité est Gol-Goroth, un Grand Ancien ressemblant à un énorme crapaud à la peau poisseuse et écailleuse. Stéphanos Tornikios est le grand prêtre de ce culte, et il n'éprouve que haine vis-à-vis du culte chrétien. Mais en attendant l'incarnation de son dieu, il laisse vivre certains représentants du culte (dont Diesephe), car leurs disparitions pourraient alerter les autorités de Carthage, qui seraient alors promptes à intervenir.

En revanche, ceux qui ne sont pas identifiés comme appartenant au culte chrétien, et ceux qui s'opposent frontalement au pouvoir du gouverneur (au nom de la lutte contre la corruption et la débauche) ont toutes les chances de servir de victimes lors des cérémonies religieuses impies. La garde noire, qui obéit aveuglément au moindre ordre du gouverneur, sera alors prompte à les arrêter.

Culte d'Amulas

Amulas a développé un culte qui est censé supplanter toutes les croyances berbères locales, imposant une forme de monothéisme païen. Son dieu, Basfazgh, a comme attribut le soleil, le ciel et la pierre. Le soleil car c'est une ancienne divinité solaire, puissance autrefois bénéfique. Le ciel car c'est l'élément le plus puissant du cosmos. La pierre car cette divinité s'est retrouvée emprisonnée pendant plus d'un millénaire dans une Prison suite à son éviction des terres de l'Égypte antique. En effet, Basfazgh n'est autre qu'Aton, le dieu solaire qu'Akhenaton a tenté d'imposer à ses sujets mais qui a été emprisonné par les prêtres d'Amon-Râ à la mort du pharaon. Le dieu est à nouveau actif et tente de reprendre son emprise sur le monde.

Il y a cinquante ans, le grand père d'Amulas, Afaw était à la tête d'une caravane en partance pour le Niger. À la suite d'une tempête de sable, il se retrouva perdu au milieu des dunes et laissé pour mort par les membres de sa tribu. Mais il ne la trouva pas, en tout cas pas sous la forme à laquelle il s'attendait. Il se réfugia dans une grotte qui se révéla être l'entrée d'une cité enfouie dans le désert. Cette ville était construite en pierre noire et ornée de nombreux bas-relief étranges. Au cœur de cette cité de ténèbres, il tomba sur ce qui devait être la demeure d'un roi. Il y trouva plusieurs objets de valeur qu'il emporta avec lui. Il y avait une couronne sertie de joyaux, un sceptre, un gant fait de mailles en or très fines et un globe fait en un minéral translucide qui semblait abriter

La marque d'Apollon

Lors de leur initiation comme prêtre du culte, les fidèles doivent verser de leur sang sur l'antique autel du dieu, réputé pour ses hécatombes (sacrifices d'un millier de bœufs). Pour montrer leur ferveur, ils doivent se lacérer un avant-bras et laisser couler leur sang jusqu'à ce qu'ils tombent inconscients. Plus ils tiennent longtemps, plus le sacrifice aura un effet bénéfique. En effet à son réveil le prêtre possède une marque de sang qui a la vague forme d'un taureau sur son avant-bras. Cette marque chauffe en présence d'un sorcier et immunise son porteur aux brûlures du soleil (mais pas à la déshydratation).

Idée d'aventure

Les investigateurs sont témoins d'une altercation entre un clerc et un homme. Le premier reproche au second de lui avoir dérobé plusieurs rouleaux de papyrus. Il prend les investigateurs à témoin et invoque son autorité religieuse pour qu'ils l'aident à amener le voleur à la milice urbaine. Ce dernier tente de s'enfuir mais est rattrapé rapidement par les investigateurs : ce n'est pas un combattant comme il le répète affolé, mais un brave travailleur pour le monastère Saint Cassien, laïc qui n'a rien volé mais par curiosité est allé là où il ne devait pas. Dans l'empoignade pour l'arrêter, un des investigateurs arrache malencontreusement le pendentif de l'homme (du nom d'Akrites, nom grec alors qu'il est clairement typé berbère), un soleil encadré par un carquois et des flèches. L'homme apeuré par ce qui arrive murmure une phrase sibylline qui se révèle être une forme archaïque de grec invoquant le dieu Apollon. Soit les investigateurs le devinent grâce à leur savoir, soit le clerc qui les rejoint s'offusque et le traite de païen hérétique. L'homme dès lors est susceptible d'être condamné à mort.

Après avoir signé la déposition, les investigateurs sont libérés mais doivent se présenter le lendemain lors de l'exécution, simple formalité pour reconnaître le condamné. Le lendemain lorsqu'ils arrivent au lieu indiqué, un sergent de la milice leur annonce qu'il n'y aura pas d'exécution car l'évêque est intervenu pour faire libérer le coupable. Peu de gens s'en indignent sauf notre brave clerc, Antoine, qui ne comprend pas qu'un chrétien protège un païen. Lorsqu'on annonce que l'évêque a disparu et qu'on a retrouvé chez lui le même symbole païen, la paranoïa d'une conspiration crée un climat délétère. Si l'évêque était un traître, qui d'autre peut l'être ?

Si les investigateurs se sont comportés de manière cordiale avec Akrites, ils recevront une missive les remerciant de leur geste et leur mentionnant un lieu où rencontrer des gens de bien. Iront-ils, seuls et pour y écouter des alliés ou y affronter des ennemis ? De leur comportement découlera une perspective différente du monde ou la fin de l'influence d'un culte bénéfique dans la région.

Si les investigateurs se sont comportés de manière agressive avec Akrites, la missive sera une lettre de menace qui les prévient que le culte est partout et protège les siens. Remonter la piste est aisée pour ceux qui savent s'y prendre et alors sur un malentendu deux forces du bien risquent de s'affronter pour rien. Si les investigateurs laissent l'affaire traîner, le culte ne les poursuivra pas et ils auront perdu la chance de coopérer avec des défenseurs du bien.

Idée d'aventure

La fille d'Euthymios le Barbu, gouverneur de Leptis Magna a disparu. Se prénommant Iphidièle, c'est une jeune fille plutôt jolie d'environ seize ans. Euthymios convoque les investigateurs après les avoir fait arrêter pour une faute imaginaire. À l'abri des oreilles indiscrètes, il propose de gracier les investigateurs contre leur aide pour retrouver sa fille. Évidemment, il n'y a pas de discussion possible à moins que les investigateurs ne veuillent se retrouver en geôle pour rien.

Le gouverneur a besoin d'inconnus sans rapport avec lui pour cette mission délicate. Beaucoup de nobles pourraient utiliser la disparition d'Iphidièle pour le faire chanter ou saper son autorité. Il promet d'être généreux s'ils réussissent. Sa fille a fait il y a un an un voyage vers Sabratha pour y voir le brave évêque Diesephe. Là elle fit la connaissance du gouverneur de la cité qui l'initia aux plaisirs de sa ville. Depuis elle est obsédée par ce qu'elle y a vécu et ne fut plus jamais la même. Au bout d'un an, elle fugua pour rejoindre la cité des plaisirs. Il leur faut donc se rendre dans la cité et enquêter pour retrouver cette fille de bonne éducation et possédant une particularité physique notable : elle est rousse.

Aller à Sabratha ne pose pas de problème majeur et se renseigner sur cette personne non plus. Il est connu qu'une fille du nom d'Abraxitèle répondant au signalement est depuis peu la favorite du gouverneur Stéphanos Tornikios. L'approcher lui sera moins aisé.

Les investigateurs devront infiltrer la cour du gouverneur ou se rendre dans les lieux qu'il visite pour essayer de kidnapper une jeune fille obnubilée par les plaisirs. Arriveront-ils à ne pas éveiller les soupçons du culte de Gol-Goroth ? Survivront-ils aux délices et horreurs que la cité leur propose ? Et une fois la belle avec eux, auront-ils la foi suffisamment forte pour rejeter ses avances indécentes ? Car la dame est devenue une vipère au contact des serpents et pourrait bien utiliser les investigateurs en les faisant chanter.

un orage. Comment il réussît à retrouver les terres de sa tribu reste encore une énigme. Mais suite à cette expédition il commença à étendre son influence sur les autres tribus. À sa mort il légua un objet à chacun de ses fils ainsi que la tête d'une des tribus qu'il avait soumises. Le père d'Amulas, Merwenn reçut le globe d'orage. Au cours des années qui suivirent tous les fils d'Afaw moururent atrocement mutilés sauf Merwenn.

En réalité, ils ont été tués par un gardien de la cité morte, un être d'ombre et de vent dont le nom est inconnu. Seul le possesseur du globe peut contrôler cette bête des abysses. Lorsque Merwenn visita un de ses frères et que ce dernier fut mutilé presque sous ses yeux, il comprit le pouvoir qu'il possédait et l'utilisa sans scrupule pour devenir le chef de toutes les tribus soumises aux Enghazis (comme du temps de son père). Arrivé à un certain âge, il décida d'initier son fils aîné, Bakdid (l'actuel tyran) qui subtilisa le globe et tua son père. Depuis, aidé par le monstre, il a réussi à imposer son règne sur toutes les tribus de Phasanie, une chose jamais vue sur ces terres. Alors qu'il célébrait son accession au titre de roi, il reçut comme présent un objet en pierre noire qui venait du fin fond du désert. Se souvenant de l'histoire de son grand père, il partit en expédition avec les membres de la tribu qui lui avait offert ce présent et trouva la cité morte. Il revint changé et ramena une gigantesque statue à la faveur de la nuit uniquement. Une fois installée dans le temple de Basfazgh, la statue ne fut plus jamais contemplée dans toute son horreur par le peuple d'Amulas. Le tyran fit massacrer la tribu du désert et tous ceux qui l'avaient aidé à transporter la statue. Seuls ses fils aînés et quelques cousins savent à quoi ressemble l'hideuse statue du dieu d'Amulas, mais l'effroi leur a scellé à jamais les lèvres.

Aton fut scellé dans cette statue mais sa défaite face aux sbires d'Amon l'affaiblit au point de transformer la nature même du dieu. Il fut victime de créatures d'un autre monde dont l'existence ne peut être définie par des mots rationnels. Ces parasites le mutilèrent et le laissèrent dans un état de souffrance sans fin. Si les dieux ne peuvent mourir, alors leur agonie est au-delà du concevable. Amulas n'a pas conscience qu'il a avec lui la prison d'Aton et que lors de son passage dans la cité morte, le dieu le choisît pour être son Héros. La forte personnalité d'Amulas et l'état d'agonie du dieu font qu'un simple homme, certes doté d'une impressionnante volonté, est capable de résister à l'influence d'un dieu. Néanmoins un mortel ne peut gagner face à un être aussi puissant et Aton est en train de se libérer progressivement. En effet, il a affaibli la puissance de l'orbe des tempêtes, l'artefact qui permet de contrôler la bête des abysses et a communiqué en rêve la solution pour remédier à ce fâcheux incident : il faut sacrifier des âmes pour recharger l'orbe. Amulas n'ayant aucun scrupule, il a utilisé son culte pour sacrifier toutes les semaines une victime sur l'autel d'Aton. L'orbe est enchâssé dans le poitrail de la statue et y reçoit l'âme des victimes. Alors qu'Amulas pense avoir trouvé une solution pour conserver son pouvoir sur la bête, il brise progressivement les sceaux de la prison qui emprisonne Aton. Cela fait trois ans que les sacrifices sont réguliers et à ce rythme, il ne faudra pas beaucoup de temps pour que la souffrance des mortels ne libère celle d'un dieu oublié.

L'invasion toulounide

Certains dirigeants byzantins craignent une offensive majeure des Toulounides. Ils ont raison. Malgré les difficultés que ces derniers éprouvent face aux hommes du Pharaon dans le Sud, ils ont décidé de s'attaquer aux cités les moins protégées de la région, mais contre toute attente, ce n'est ni la Cyrénaïque ni Alexandrie la puissante qui est visée. S'ils ne peuvent avoir un accès à la mer, ils auront le royaume d'Amulas et ses routes commerciales. En effet de manière imprévisible, deux ennemis coopèrent contre un ennemi commun. Thoth et Abu

Bakdid Amulas, fils de Merwenn, fils d'Afaw

Bakdid eut la chance de naître dans une tribu puissante, les Enghazis et de succéder à une lignée de chefs respectés. Les Enghazis ont longtemps entretenu des relations commerciales avec les peuples du Niger, rapportant de leurs longs voyages de l'ivoire, de l'or et du sel. Bien que n'étant pas Touareg, la tribu d'Amulas est reconnue pour son habileté à se déplacer et survivre dans le désert. Très tôt Bakdid fit l'apprentissage de ce savoir en vue d'aider son père puis de lui succéder étant l'aîné d'une famille de huit enfants. Jeune, il a manifesté une autorité et un charisme rare, s'imposant à des plus grands que lui, souvent en jouant sur son statut ou son absence de scrupule. Il provoqua un jour un jeune guerrier de la tribu en insultant ses ancêtres. Son pauvre adversaire, de fureur, se jeta sur lui et lui lacéra la joue avec son couteau. Bakdid, qui avait orchestré cet affrontement, prit toute la tribu à témoin et usant de mensonges et de persuasion, réussit à faire condamner à mort le jeune Berbère. Alors que ce dernier expirait, incrédule, Bakdid se rendit compte du pouvoir qu'il pourrait avoir et des sacrifices nécessaires pour le conserver. Le tyran était né...

À l'âge de 18 ans, son père lui apprit le secret de son grand-père. Jouant le sceptique, il réussit à manipuler son père pour qu'il lui fasse une démonstration du pouvoir de l'orbe des tempêtes. Ce fut la première fois qu'Amulas éprouva la peur. Mais très vite, il organisa l'assassinat de Merwenn en subtilisant l'orbe et en réussissant à contrôler la bête des abysses. La suite est connue, il élimina ses frères puis les chefs des familles qui s'opposèrent à lui. Son coup de maître fut la convocation de tous les chefs de tribu de Phasanie pour discuter d'une trêve. Une fois rassemblés dans un campement dit de la paix, tous désarmés et protégés par une troupe composite de plus de cent guerriers, ils découvrirent l'arrogance de ce jeune chef qui leur expliqua la création d'un royaume berbère sous son commandement. Alors que la plupart des chefs se moquèrent de lui, la bête entra en action et sans arme, Bakdid provoqua la mort de trente-quatre guerriers dans la fleur de l'âge.

Lors de son triomphe, il reçut de la tribu des Kafirk une statuette de pierre noire représentant un homme portant un fardeau imaginaire. Les traits du personnage, la finesse de la sculpture et la matière extraordinaire lui rappelèrent les légendes de son grand-père. Il entreprit le soir même un voyage dans le désert guidé par les meilleurs pisteurs kafirks. Arrivé dans la cité morte, il explora seul à la lueur des torches ces rues souterraines oubliées de l'histoire. Il y passa trois jours et trois nuits, guidé par la bête des abysses qui l'amena dans un temple où se trouvait la statue d'une divinité grotesque. Ce fut la seule fois que la bête se retourna contre son maître en le frappant droit au cœur. Ce jour-là, Bakdid mourut. Puis des limbes de la mort, il revint par la volonté de son nouveau dieu, Aton. Le dieu le marqua de son aura et le renvoya vers les siens. Bakdid ne se souvient d'aucun élément de cette mort initiatique si ce n'est la balafre située sur son cœur. Depuis il a géré son petit empire en rêvant de créer une nouvelle Byzance dans le désert. Âgé de 42 ans il reste toujours aussi cruel, vif et mégalomane.

Le plus terrible secret de Bakdid Amulas n'est même pas connu de lui : cet homme n'a plus de cœur mais à la place un petit être difforme qui attend son heure. Il s'agit de la forme mortelle d'Aton, bien décidé à arpenter la terre des mortels pour y créer le royaume que les dieux lui ont refusé. Si jamais Amulas venait à mourir, alors Aton sortirait de son refuge de chair pour enfin agir. Néanmoins ses pouvoirs sont très loin de ce qu'il possédait aux temps de l'Égypte ancienne. Il a besoin d'âmes pour restaurer sa puissance et s'il renaissait de manière prématurée il ne serait pas plus fort qu'un puissant sorcier.

C'est la véritable raison qui a poussé Pharaon à envoyer Thoth. Dans une vision, il a vu un rival à éliminer. Thoth ne sait pas où est caché Aton et son projet d'assassiner le tyran de Phasanie pourrait bien provoquer l'arrivée tant redoutée du principal adversaire du Pharaon.



Qasim Ibn Al Kindi ont passé un accord secret (et sans en référer à leurs supérieurs) dans lequel ils mettent en commun leurs ressources pour éliminer le tyran et occuper ses terres.

Les Toulounides récupèrent les routes commerciales et les Kémites la seule ville d'Amulopolis. Pour les premiers, l'accord paraît désavantageux pour les Kémites et ils s'attendent à se faire doubler. Pour les seconds, les musulmans sont des ennemis jurés capables de tout comme ils l'ont prouvé dans la zone frontière entre Kemi et leur émirat. La coopération n'est donc pas facile mais les deux leaders ont défini clairement leur niveau d'implication et s'en contentent. Dans les années à venir, patiemment, les sabotages et les assassinats vont se multiplier pour déstabiliser l'emprise d'Amulas afin de le renverser une fois pour toutes. Déjà les problèmes se multiplient mais le tyran y fait face efficacement. Seule inconnue, l'implication des Byzantins dans un conflit qui ne les regarde pas mais qui aura de graves conséquences. Faut-il sauvegarder la vie d'un tyran païen sanguinaire mais qui sécurise la région ou le laisser mourir mais ainsi permettre à d'autres ennemis d'avancer leur pion ?



Campagne :
L'idole
de la cité oubliée



Campagne : L'idole de la cité oubliée

Présentation générale

L'idole de la cité oubliée

Cette mini-campagne est centrée sur un objet maléfique, une statuette de pierre noire représentant le dieu chacal. Les trois scénarii permettent aux investigateurs d'être confrontés à de nombreux aspects du monde de Byzance : la première aventure est une enquête sur les terres byzantines, permettant de parcourir la Carthagie et de vivre la cohabitation entre les Byzantins et les populations autochtones, la seconde est centrée sur la Conviction et le monde des rêves où sont prisonniers les anciens dieux et la troisième est centrée sur l'exploration et la découverte des terres au-delà de la protection de Byzance.

En quelques mots

Récupérée dans les ruines d'une cité antique, la statuette est arrivée dans les mains d'un marchand byzantin qui attirera la convoitise et le paiera de sa vie. Les investigateurs parcourront la province de la Carthagie afin de mettre la main sur les assassins du marchand, une tribu de sauvages berbères. Ils pourront compter sur l'aide des autorités, des tribus berbères assimilées et d'un héros d'un ancien temps, Hannibal Barca. Au terme de cette aventure, ils récupéreront la statuette mais deviendront maudits. Afin de lever cette malédiction (que tout le monde prend pour une affliction de l'esprit), ils partiront en retraite dans un monastère où la statuette provoquera l'émergence du monde des rêves dans notre réalité. Enfin ils devront parcourir le grand désert et quitter l'Empire byzantin pour remettre la statuette dans son lieu d'origine et ainsi lever la malédiction qui pèse sur eux. C'est dans cette cité morte qu'ils découvriront que le tyran de Phasanie, un Berbère très puissant du nom d'Amulas, possède lui aussi un des objets maléfiques de la cité oubliée.

La campagne en résumé

Scénario 1 : La statuette du dieu chacal

Un marchand du nom d'Euther Decimus s'est procuré une statuette ancienne et devait la vendre à un noble carthaginois. Mais il est retrouvé mort assassiné chez lui. Les investigateurs sont sollicités pour retrouver la statuette et la donner à son nouveau propriétaire et par là même, élucider le meurtre. Ils devront retrouver une tribu du désert, les Nézirims, engagée par un espion à la solde de Kémi, le royaume égyptien aux ordres du nouveau pharaon. Pour les aider, ils seront contactés par un héros, le mythique Hannibal, qui veut à tout prix mettre la main sur les ennemis de sa cité. Les Nézirims fuyant vers le désert, il leur faudra parcourir en un temps record la Carthagie afin d'intercepter les Berbères aux abords de la cité de Tacape, la dernière étape byzantine avant le désert. Là, s'ils arrivent à capturer un de ces farouches guerriers, ils pourront apprendre l'identité de l'espion et le mettre aux fers, récupérant ainsi la statuette du dieu chacal.

Scénario 2 : Une retraite de rêve

L'idole noire est un artefact maléfique qui a maudit les investigateurs. Ils sont pris d'hallucinations, de vertiges ou de cauchemars, ce qui les fait sombrer petit à petit dans la folie. Afin de remédier à ce que tout le monde considère comme un surmenage ou un trouble de l'âme, ils sont envoyés dans le monastère du Paraclet spécialisé dans le réconfort des fous. Après quelques jours d'une normalité rassurante, la statuette, en puisant dans l'énergie d'une prison d'un dieu mineur oublié, brise la frontière entre le monde des rêves et celui des vivants. Les pauvres moines sont victimes de la statuette et le monastère devient un lieu où leurs rêves, et surtout leurs cauchemars, prennent vie. Seul Hilion, un moine saint, tente de neutraliser la statuette, mais il faut l'atteindre avant que le pouvoir de l'artefact n'ait raison



de lui. Les investigateurs n'y arriveront que grâce à l'intervention d'alliés de fortune, des polythéistes au service d'Apollon.

Scénario 3 : Dans l'antre du chacal

Ayant appris des polythéistes que la statuette ne peut pas être détruite mais neutralisée, il faut que les investigateurs la ramènent dans sa cité perdue dans le désert. Après avoir cherché la localisation de cette cité et monté une expédition coûteuse, ils vont parcourir à nouveau la Carthagie, mais aussi les terres peu sûres des tribus berbères puis le grand désert. La statuette ne leur facilitera pas la tâche et au terme d'un éprouvant voyage qui leur fera croiser une vallée pleine de morts-vivants, ils arriveront dans la mythique cité. Malgré le sentiment de menace et la présence de cinq humains monstrueux, ils devront explorer cette cité et remettre la statuette à sa bonne place. Enfin, avant de quitter ce lieu maudit, ils apprendront que le tyran Amulas est déjà venu ici et possède lui aussi au moins un objet maudit et très puissant.

À l'affiche de la campagne

Les tribus berbères

Que ce soit en tant qu'ennemies (comme les Nézirims) ou en tant qu'alliées (comme les Bagrachoui), les Berbères sont omniprésents. Ce sont eux qui ont ramené la statuette, ce sont eux qui vont permettre aux investigateurs de parcourir le grand désert dans une certaine sécurité.

Hannibal Barca

Revenu d'entre les morts, Hannibal a juré de protéger sa cité. Lorsqu'une menace occulte pèse sur les siens, il se décide à contacter et à assister les investigateurs dans leur enquête. À la seule condition qu'ils sachent garder le secret et qu'ils se révèlent moins butés que la majorité des chrétiens.

Les moines du Paraclet

Il s'agit d'une petite communauté monastique qui accueille les fous et les dérangés. Tous ont des origines et des comportements divers, mais ils feront tout pour aider les investigateurs. L'un d'entre eux, Hilion, est un véritable saint et sauvera les investigateurs de la folie.

Les êtres presque plus humains

Il s'agit de cinq survivants berbères prisonniers de la cité oubliée. Devenus déments et ayant horriblement muté, ils seront à la fois une aide et une menace pour les investigateurs lors de leur exploration de la cité oubliée.

La statuette du dieu chacal

Il s'agit d'un artefact noir de Nitocris, une ancienne reine stygienne. Elle sert à affaiblir la frontière entre le monde des rêves et celui des vivants afin de renforcer la sorcellerie de ses maîtres. Loin de la cité, elle fonctionne différemment en siphonnant la santé mentale de ses victimes. Indestructible, elle doit être confinée, de préférence dans sa niche d'origine.



Scénario 1

La statuette du dieu chacal

« Où les investigateurs vont enquêter sur un meurtre et récupérer un objet qui se révélera être maudit. »

En quelques mots...

Les investigateurs vont devoir retrouver une statuette et les responsables du meurtre d'un marchand, Euther Decimus. Lors de leurs investigations, ils rencontreront un puissant allié, Hannibal Barca revenu d'entre les morts et traverseront la Carthagie à la poursuite des meurtriers. Ils devront les arrêter aux portes du désert et démasqueront par la suite un espion du royaume égyptien de Kémi.

À l'affiche

Julianus Propidus, Hannibal Barca et les Berbères

Les investigateurs seront plongés dans l'aventure par un aristocrate carthaginois, Julianus Propidus. Ce dernier ne sera pas d'une grande aide, mais c'est sa requête qui va provoquer l'enquête. Ils croiseront le héros punique Hannibal Barca, revenu d'entre les morts pour protéger sa cité. Ce dernier les recevra chez lui et leur proposera son aide afin de neutraliser une menace commune. Ils seront aussi aidés par un certain nombre d'agents de l'Empire byzantin, du fonctionnaire au chevalier cataphractaire. Enfin, ils feront connaissance avec de nombreux Berbères pour les aider dans leur enquête.

Les Nézirims

Une violente et redoutable tribu du désert. Ils sont les alliés du royaume égyptien kémite, Ils agissent sur les ordres d'un espion kémite, Elfrouz l'égyptien, qui réside à Carthage.

Implication des investigateurs

Il y a plusieurs moyens d'impliquer les investigateurs dans l'histoire.

S'ils sont des fonctionnaires du pouvoir, ils seront envoyés en mission par le secrétaire de l'exarque, Léon Lorelle, afin de satisfaire la demande du noble et de punir les coupables du crime.

S'ils ne sont pas fonctionnaires, ou si certains d'entre eux ne le sont pas, ils peuvent être contactés et engagé par Léon afin de pallier au manque d'hommes pour gérer les affaires de la cité, ou ils peuvent avoir été débiteurs du marchand et être contactés par la veuve qui en cherchant dans ses affaires, a retrouvé leurs noms à côté d'une dette monétaire ou d'une faveur accordée. Elle leur demandera de restituer les objets achetés par l'aristocrate et de retrouver les assassins de son mari.

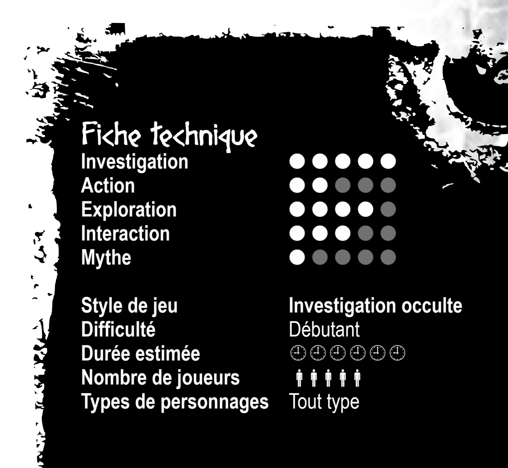
Enfin si les investigateurs sont des membres du clergé ou des personnes très pieuses, ils pourront être envoyés par l'évêque de Carthage, Alain de Thelepte, suite à la confession du marchand les jours précédents sa mort. Ce dernier avouait se sentir menacer et voulait honorer une transaction afin de garantir une bonne vie pour sa famille. L'évêque est prêt à contacter l'exarque pour qu'il donne un laisser-passer aux investigateurs afin de réaliser les dernières volontés du mort.

Enjeux et récompenses

Normalement, l'enjeu est simplement de mener à bien une mission donnée par un supérieur. C'est au niveau des récompenses que l'aventure est intéressante pour eux. Ils auront en effet la possibilité de se faire de nombreux alliés de puissance très variée : un petit noble (Julianus Propidus), des relations parmi les Berbères Bagrachoui, le très puissant Hannibal ou le gouverneur de la cité de Tacape.

Ambiance

Ce scénario se déroule dans la Carthagie byzantine. Les investigateurs sont dans leur univers, ils voyagent dans des régions pacifiées, traversent des cités connues, rassurantes. L'enquête une fois lancée, devient un enjeu au niveau du temps : il leur faut retrouver les Nézirims avant qu'ils ne rejoignent le grand désert. L'autre moment important au niveau de l'ambiance, c'est la rencontre avec un homme d'un autre temps, le mythique Hannibal Barca. Soignez l'atmosphère hors du temps, isolée de cette entrevue.



Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●○○○○
Style de jeu	**Investigation occulte**
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs	5
Types de personnages	Tout type

Un infortuné marchand

Un marchand d'origine vandale, Euther Decimus, est retrouvé poignardé dans sa demeure à Carthage. Il avait conclu la veille un marché avec un aristocrate, Julianus Propidus concernant des objets d'art païens. Les investigateurs devront enquêter pour retrouver les responsables du crime et les objets qu'aurait dû obtenir l'aristocrate.

Les faits

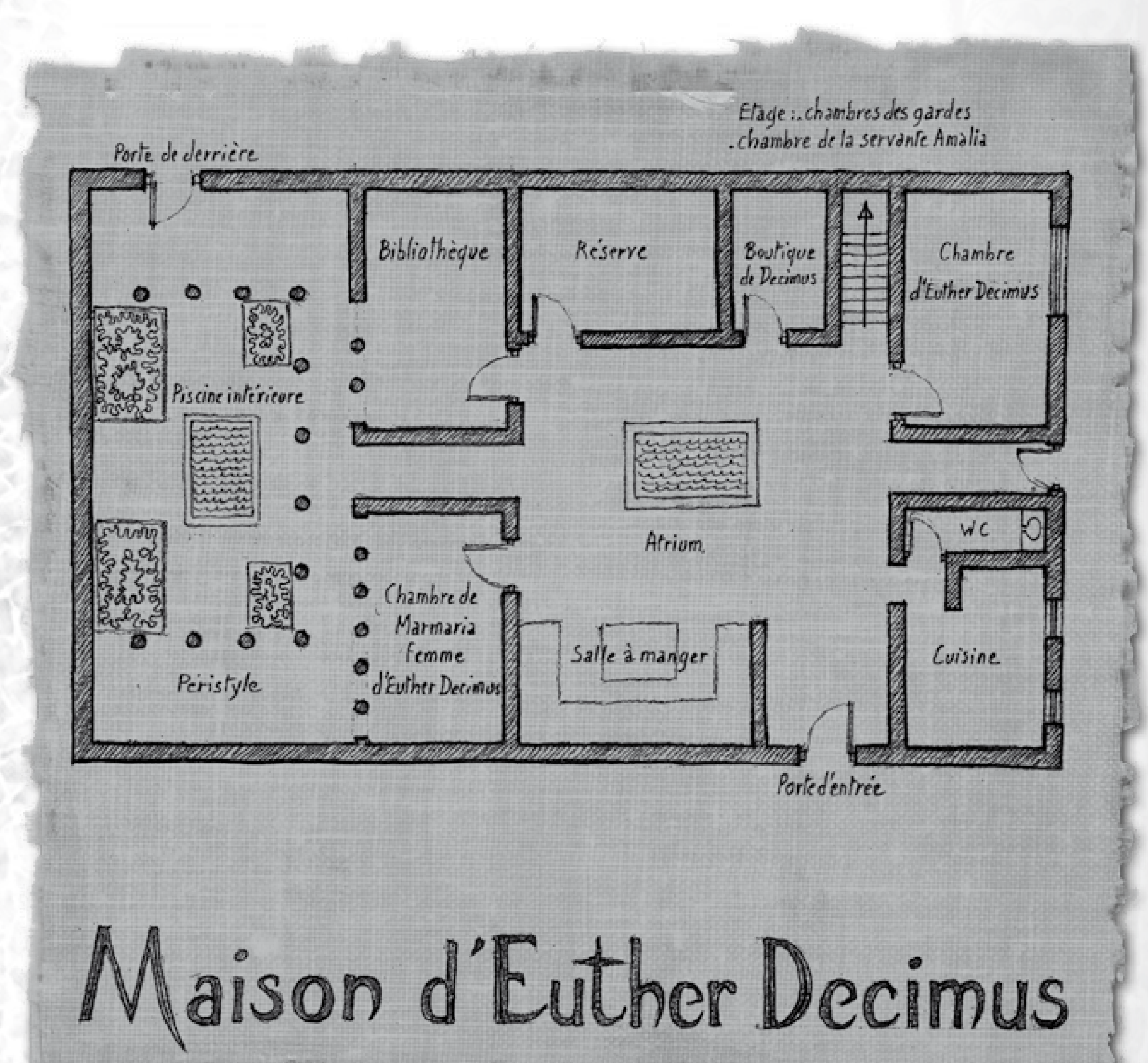
Un marchand d'objets d'art, Euther Decimus, la trentaine et connu dans son milieu, a conclu la veille de sa mort un marché avec un aristocrate carthaginois féru d'objets exotiques (et païens), Julianus Propidus. Il lui avait vendu quatre reliques rapportées du grand désert et d'au-delà. Alors qu'il devait les lui livrer dans l'après-midi du jour de sa mort, il ne s'est pas présenté. L'aristocrate, pensant à une entourloupe, envoie ses hommes chez le marchand pour récupérer les objets. Là ils découvrent le macchabée et sa femme en état de choc. Euther est mort poignardé dans l'aisselle par une lame courte et incurvée (restée fichée dans sa poitrine). Tandis que son corps est transféré dans la morgue de la cité en attendant d'être inhumé, quatre gardes bloquent l'accès à sa demeure, attendant la venue de son frère de Dougga pour régler les affaires en cours.

Liste des reliques

- Une statuette en pierre noire représentant un homme à tête de chacal, quelques ébréchures
- Un plat en cuivre gravé d'écritures supposées pré numides
- Un bracelet en chryséléphantine (or et ivoire)
- Une statuette en terre cuite représentant un cavalier sur un dromadaire

La vérité

Euther avait l'habitude de traiter avec les tribus les plus farouches du désert pour récupérer des biens originaux. Parmi ses dernières acquisitions se trouve une statuette représentant Anubis, le dieu chacal. Elle est



en pierre noire et est très ancienne. Cette idole est en réalité un des artefacts noirs de Nitocris, permettant de transformer les rêves des personnes à proximité en cauchemars et de les rendre fous. Un des rares kémites de Carthage, un homme se faisant appeler Elfrouz l'égyptien, officiellement marchand, a eu vent d'un objet rapporté d'une cité oubliée dans le désert (voir les secrets d'Amulas dans le chapitre Libye page 375). Il pense qu'il peut s'agir d'un des artefacts de l'actuelle reine de Kémi (voir le chapitre sur l'Égypte page 174). Il a payé les Berbères qui avaient vendu l'idole à Decimus, des Nezirims, pour qu'ils la récupèrent. Brutaux de nature, ils ont tué le marchand et ont rapporté la statuette à Elfrouz. Ce dernier les a grassement payés et ils préparent leurs affaires pour retourner sur leurs terres. Leur chemin les mènera jusqu'à Tacape où ils achèteront leurs dernières fournitures avant de gagner le grand désert au Sud.

C'est suite à ce meurtre que les investigateurs doivent se rendre dans la demeure d'Euther Decimus et récupérer les quatre reliques achetées par Propidus.

Description de la demeure d'Euther Decimus

Les quatre gardes sont postés de la sorte : deux devant la porte d'entrée, un devant celle de derrière et un à l'intérieur. Un seul était présent lors de l'assassinat d'Euther, un grec dénommé Pasoué. Il s'était assoupi et s'est réveillé suite au bruit de l'altercation entre les assassins et Euther. Il s'est précipité à leur rencontre mais fut blessé à la tête par le manche d'un poignard et tomba assommé. C'est un poignard identique à celui retrouvé sur le malheureux marchand.

Euther fut retrouvé près du bassin, son sang se mélangeant à celui de l'eau de pluie. La porte arrière a été fracassée et l'esclave qui vivait dans la cuisine tué d'un puissant coup contondant à la tête. La seule autre personne dans la maison à ce moment est la servante Amalia. Elle a été sérieusement blessée à la jambe et au bras par un coup de poignard. Ses blessures sont profondes et semblent s'infecter très vite. La femme d'Euther, Marmaria, était chez sa sœur qui attend un enfant pour bientôt.



Les investigateurs voudront sans doute examiner la maison et interroger les survivants. Voici les indices à disposition :

• seules trois pièces ont été fouillées : la cuisine, l'atrium et la réserve [Évident]

• il manque un peu d'or, les trois coffres contenant le trésor du marchand sont fracturés. Néanmoins ils restent aux trois quarts pleins [Dissimulé]

• En recherchant les objets de la liste de Propidus, il manque deux reliques, la première et la dernière [Dissimulé]

En recherchant une demi-heure dans la demeure, ils peuvent découvrir :

• que le quatrième objet de la liste, la statuette en terre cuite, est brisé au sol et ses fragments sont mélangés avec ceux d'amphores et de pots [Secret]

• l'arme utilisée est un poignard à la facture grossière et peu répandue dans la région [Évident]

Liste des reliques

• Une statuette en pierre noire représentant un homme à tête de chacal, quelques ébréchures

• Un plat en cuivre gravé d'écritures supposées pré numides

• Un bracelet en chryséléphantine (or et ivoire)

• Une statuette en terre cuite représentant un cavalier sur un dromadaire

En l'examinant avec attention (ce qui implique de manipuler un objet souillé par le sang de la victime) :

• le poignard possède une garde en une étrange matière. Il s'agit de corne de buffle. La lame est en fer noir et en frottant la garde, on peut récupérer des grains de sable qui s'y étaient logés [Secret]

• le poignard sent encore l'urine, malgré l'odeur très forte de sang [Secret]

En interrogeant les survivants voici ce que les investigateurs peuvent apprendre :

• le garde Pasoué n'est pas le meilleur dans son métier. Il a passé la trentaine et s'occupe en théorie de la partie la plus facile, la surveillance de la maison la nuit quand personne n'est censé venir. Il dormait profondément mais lorsqu'il s'est réveillé, il a compris que quelque chose n'allait pas. Dans les bribes de discussion qu'il a entendues, il lui semblait qu'Euther parlait à des clients car il semblait connaître ses interlocuteurs. Néanmoins ils utilisaient une langue qu'il ne connaît pas. Une fois heurté par le poignard, il fut étourdi puis tomba évanoui. En réalité, c'est ce qu'il dit, mais un investigateur perspicace pourra le pousser dans ses retranchements et il avouera alors qu'il a eu peur et qu'il a lâchement fait semblant de tomber évanoui pour ne pas mourir. En fonction de la réaction des investigateurs, il pourrait très bien vouloir se racheter et accompagner les investigateurs dans leur enquête, ce qui leur fournirait un bras armé de plus

• la servante Amalia explique que l'attaque a eu lieu en pleine nuit, vers minuit plus précisément. Ce fut très brutal, quatre hommes habillés à la carthaginoise ont tué l'esclave après avoir défoncé la porte arrière avec un petit tronc et ils ont lacéré la servante d'un coup de poignard. La malheureuse a défailli devant l'assaut et c'est ce qui lui a sauvé la vie, son agresseur pensant l'avoir tué sur le coup. En revenant à elle, elle a entendu deux hommes parler une langue inconnue, très gutturale (elle parle le grec, le vandale et l'arabe). Ils sont repartis légers, ils n'ont pas pillé la maison mais l'ont fouillé avec une grande violence

Épilogue

Après ces investigations, les investigateurs auront logiquement plusieurs pistes à exploiter. Si jamais ils semblent bloqués et ne savent pas quoi faire, faites intervenir un PNJ, soit Pasoué, soit un envoyé du secrétaire Léon qui leur proposera des pistes.

Il y a normalement quatre pistes à explorer :

• chercher des nomades du désert en ville

• se renseigner sur la lame

• se renseigner sur la statuette pour savoir pourquoi elle a tant d'importance

• se renseigner sur le passé du marchand

Si les investigateurs inspectent les environs de la demeure du marchand, ils auront l'impression qu'ils sont surveillés, impression juste puisqu'un jeune homme disparaîtra d'une des terrasses à ce moment. Les investigateurs pourront se lancer à sa poursuite, mais reviendront bredouilles, car leur espion s'est volatilisé.

Enquête à Carthage

Voici ce que les investigateurs peuvent apprendre en enquêtant sur les différentes pistes trouvées dans la scène 1 :



Le jeune espion

Il s'agit d'un jeune carthaginois de vieille souche du nom de Rhiapis. C'est un fidèle de Tinnit aux ordres d'Hannibal Barca. Ce dernier lui a confié la tâche de surveiller les marchands du quartier oriental et de rapporter tout phénomène anormal. Rhiapis est très croyant, il a un tempérament pacifique et est apprécié dans le quartier. Il y a toujours une porte qui s'ouvre pour lui permettre de se cacher quand quelqu'un le poursuit ou quand il a besoin de « disparaître ». Il cherchera d'ailleurs toujours à s'échapper plutôt qu'à se battre.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	17	Piété	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	13
Santé Mentale	60
Conviction	60

Compétences

Baratin	35 %
Discrétion	60 %
Pister	45 %
Survie	50 %
Vigilance	58 %

Combat

• Bâton 30 %
Dégâts 1D6

Les familles berbères

Il existe quelques familles berbères installées à Carthage. La plus célèbre est celle des Bagrachoui, qui vivent dans le quartier de l'ancienne acropole et servent d'ambassadeurs pour Koceila II, le roi d'Ifriqiya. Il ne sera pas aisé de les rencontrer même si en théorie ce sont les mieux renseignés sur les gens du désert en ville. Il faudra user de diplomatie, de baratin et de pot-de-vin pour passer la muraille de l'ancienne acropole et pour obtenir un rendez-vous avec un de leurs représentants. Si les investigateurs savent présenter leurs requêtes avec suffisamment d'humilité, les Bagrachoui seront d'excellents hôtes. Ils pourront apprendre les choses suivantes :

- tous les Berbères ne sont pas inféodés à Koceila II. Les suivants de Koceila II ne résident pas en ville mais dans un village situé au sud de Megara. En montrant le sceau en cuir que leur octroie le Bagrachoui, il leur sera possible de demander des informations
- il existe quelques marchands berbères dans la cité, ils officient tous dans le forum de Justinien
- uriner sur sa lame n'est pas une coutume traditionnelle berbère, mais certaines tribus de Numidie ou de Maurétanie sont connues pour ce stratagème répugnant. En général ils maîtrisent très mal le grec et officiellement aucun ne réside à Carthage. Enfin il est très rare d'en voir un faire du commerce aussi loin du désert
- les Berbères utilisent peu le bateau, ils lui préfèrent de loin le trajet par route
- la ville de Tacape possède la plus grande communauté de Berbères du « Sud » de toute la Carthagie, au-delà de cette cité, c'est le territoire des tribus, plus de Constantinople

À propos de la lame

Trouver un spécialiste en arme, étrangère ou autochtone selon le point de vue, n'est pas difficile : soit un fourailleur, soit un militaire. Pour ce dernier, les lieux le plus facile d'accès sont les remparts de la cité. Si les investigateurs ont obtenu un passe du secrétaire de l'exarque, ils pourront avoir une entrevue avec Michel Attaleiates (voir la Carthagie page 296), le commandant des forces des remparts. Il leur proposera l'expertise d'un de ses hommes vétéran des guerres contre les Berbères. En cherchant dans les quelques quartiers d'artisans, surtout près des ports, il est possible de payer un fourailleur pour avoir son expertise. Voici ce que les deux pourront apprendre aux investigateurs :

- c'est une lame de facture berbère, mais les matériaux sont rares et insolites
- le fer utilisé est un fer noir de qualité médiocre, et l'affûtage est grossier, c'est sans doute une tribu du Sud qui l'a confectionné
- la poignée est en corne, de buffle vraisemblablement, un matériau très rare dans la région parce qu'il vient des terres au-delà du grand désert. La poignée est usée, ce n'est pas une arme fabriquée récemment
- en mobilisant les avis des compagnons du vétéran, ou en payant les contacts du fourailleur, on peut cibler trois tribus qui pourraient avoir une telle arme : les Nezirims et les Fathiris, des Bédouins qui commercent avec les royaumes africains et les Hagames de la confédération d'Antalas, la tribu la plus au sud de cette confédération

À propos de la statuette

Il n'y a qu'à l'université du savoir de Carthage que l'on peut se renseigner sur cette statuette. Avoir accès à ce lieu de connaissance nécessite du crédit ou de l'argent. Une fois à l'intérieur (voir sa description dans le chapitre sur Carthage page 303), à moins d'avoir de solides connaissances en grec, hébreu et latin, il faudra payer les services d'un des savants en place. Ce dernier ne mettra pas moins de quatre jours avant de trouver un peu d'informations :

- le dieu chacal s'appelle Anubis chez les Égyptiens. C'est un dieu des morts. Le chacal n'est révéré qu'en Égypte, à l'exception de certaines tribus du désert profond où il représente le vol de pouvoir par le cannibalisme
- les représentations de ce dieu sont nombreuses et sans réelle signification. Elles servent à adresser des offrandes pour le salut des morts récents
- par allusion et recoupement, on découvre qu'Anubis est le nom donné à un dieu plus ancien d'origine stygienne et dont le nom premier est perdu

Le passé du marchand

Pour se renseigner sur le passé du marchand, il faut parler à ses proches. Souvent les investigateurs devront se contenter de banalité sur la gentillesse ou la couardise d'Euther Decimus. Voici les quelques témoignages qui pourraient avoir de l'importance :

- Irmahn, son secrétaire d'origine punique, dit de lui que c'était un mauvais chrétien à cause de son commerce avec les païens d'au-delà du grand désert. Il leur achetait des peaux de bêtes, de l'ivoire, des bâtonnets de senteur et de l'artisanat souvent religieux et donc païen.

Il avait deux marchands qui étaient des concurrents directs, mais à part une guerre économique classique (menace, mensonges, intimidations et vol de clientèle), Euther était tranquille : il avait un patron puissant, un noble du nom de Pallas Grotius. Euther était honnête mais sans scrupule en affaires et cela ne le dérangeait pas de négocier avec des infidèles dont il avait appris les langues

- Marmaria son épouse n'a pas grand-chose à dire. Mariage arrangé, deux enfants morts en bas âge, un mari qui ne l'a jamais trompé mais n'éprouvait pas franchement de l'amour pour elle. Depuis un mois, il dormait très mal, il disait avoir des cauchemars terrifiants et il était tout le temps tendu. Cela correspondrait à l'arrivée de sa dernière caravane de produits « exotiques »

- Esopios est l'un des deux concurrents d'Euther. Selon lui le vandale était un homme malhonnête, orgueilleux qui traitait avec la lie des voleurs de tombe. C'est le jugement de Dieu qui a fait que les gredins avec qui il traitait qui l'ont sans doute tué

- Marconius, l'autre marchand concurrent : Euther était un homme acharné en affaires mais honnête bien que sans scrupule. Il a coiffé Esopios sur un arrivage touareg il y a quelques semaines et ce dernier ne lui a pas pardonné d'avoir acheté ses propres contacts nézirims, une tribu de sauvages connue pour leur propension au pillage. Depuis cette affaire, Marconius trouvait Euther changé, plus absent, moins pugnace

- Pallas Grotius acceptera difficilement une entrevue. Il se dira amoureux des arts et il commandait souvent à Euther. Il n'a jamais demandé ses sources d'approvisionnement et nie toute implication dans des actes impies ou malhonnêtes

À plusieurs reprises, donnez la sensation aux investigateurs d'être épiés. Il s'agit toujours de la même personne. Si les investigateurs se lancent à sa poursuite, il ne faut pas qu'il arrive à l'attraper. Si jamais vous souhaitez qu'ils le fassent, transformez le jeune Rhiapis en un gamin de la cité qui dira être payé par un certain Constance Hipparkos, un nom suffisamment vague pour ne pas leur permettre de le retrouver. Si le gamin doit dire où il rencontre ce Constance Hipparkos, donnez un lieu quelconque. Prudent, ce dernier apercevra les investigateurs et s'arrangera pour éviter leur rencontre.

À un moment où la tension retombe, ou si les investigateurs sont perdus, Rhiapis les accostera pour leur proposer un rendez-vous avec un « ami ». Le rendez-vous à lieu le soir même dans le quartier du théâtre et de l'odéon.

Un dîner chez les Barca

Hannibal sait que certains marchands fréquentent des ennemis de Carthage. Il les fait surveiller par certains de ses fidèles. Apprenant le problème d'Euther, il s'est rendu compte qu'une force maléfique était à l'œuvre. Alors qu'il comptait faire intervenir ses hommes pour récupérer le ou les objets impies (voire interroger l'homme pour mettre à jour un complot contre la cité), il a appris l'assassinat de ce dernier. Il veut savoir qui est derrière tout ça et il compte utiliser les investigateurs pour y arriver.

Cette rencontre est importante, c'est la première fois en principe que les investigateurs rencontreront un Héros. Ils peuvent s'en faire un allié puissant à défaut d'un ennemi, un opposant important.

Hannibal est un être prudent, il ne les contactera pas directement. Il utilisera un noble de confiance, Constance Hipparkos, qui accueillera les investigateurs chez lui dans sa villa du quartier du théâtre et de l'odéon. Sa villa jouxte celle des Verts (voir la Carthagie page 296) où on fête ce soir-là de manière orgiaque une victoire à l'hippodrome. La villa d'Hipparkos est modeste mais très bien gardée (il n'y a pas moins de douze gardes, tous là pour protéger le Barca). Certains de ces gardes sont d'ailleurs très discrets.

Les investigateurs arrivent dans le quartier la nuit tombée, à la lueur des torches alors que la nuit se couvre de nuages. Le contraste est saisissant entre la fête bruyante de la villa des Verts et le calme anormal de la villa d'Hipparkos. Ils sont invités dans l'atrium et le nombre de serviteurs est très réduit pour une villa d'aristocrate : deux seulement. Un vieil homme les accueille chaleureusement et les invite à une collation à la romaine. La villa est très calme, il n'y a vraisemblablement personne d'autres et les bruits de la fête semblent lointains.

Si un investigateur veut inspecter la pièce, il peut le faire ostensiblement (ce qui est un manquement grave à l'étiquette et une insulte à l'hospitalité chrétienne, cela ne penchera pas en leur faveur pour la suite) ou discrètement. Voici ce qu'il peut apprendre :

- Il y a quatre portes dont celle de l'entrée. Il n'y a pas de fenêtres mais une ouverture dans l'atrium qui donne sur le toit bien que ce ne soit pas aisé à escalader [Évident]

- Il y a cinq gardes dans la pièce principale, deux à l'entrée, deux en faction dans la pièce et un dernier qui se cache plutôt bien derrière des piliers [Évident]

Le point dans l'enquête

En théorie, si les investigateurs ont exploré toutes les pistes fournies, voici ce qu'ils doivent savoir :
les assassins sont des Berbères du sud, de la tribu des Nézirims. Ils sont uniquement venus pour la statuette du dieu chacal. Euther les connaissait, il avait négocié avec eux l'acquisition de cette statuette mais depuis n'était plus le même homme.



Hannibal Barca, héros revenu d'entre les morts

Il serait inutile de donner des caractéristiques à un personnage tel que lui. Il est bien supérieur à n'importe quel investigateur et a vaincu la mort grâce à sa déesse, Tinnit. Il a des années d'expérience dans les armes et la stratégie, parle couramment de nombreuses langues dont certaines sont oubliées aujourd'hui. Son corps est au summum de sa puissance, renforcé par le pouvoir de sa déesse. Il récupère plus vite qu'un homme de ses blessures et s'il était finalement abattu, il reviendrait à nouveau des morts, bien qu'affaibli cette fois. Il faudrait le tuer une demi-douzaine de fois pour que le lien avec sa divinité soit rompu. Mais entre-temps, il pourrait déchaîner sa fureur aux armes et lancer la dizaine de sortilèges polythéistes qu'il maîtrise.

Hannibal se comporte comme un seigneur, un homme habitué à être obéi et qui a vu plus que quiconque dans sa vie (ce qui est vrai en réalité). Son charisme est impressionnant et peu peuvent soutenir son regard qui a quelque chose de surnaturel (après tout, il est revenu d'entre les morts par la grâce d'une divinité). N'hésitez pas à faire des tests pour que les investigateurs le « ratent » et se sentent intimidés par cet étrange personnage.

- Il n'y a aucun symbole chrétien dans cette pièce, mais dans un coin se trouve un petit meuble rehaussé d'or avec gravé dans le mur au dessus un trigramme TNT (qui signifie Tinnit en punique) [Dissimulé]

- Le vieil homme a l'air tendu et nerveux mais tente de mettre les investigateurs dans de bonnes dispositions [Dissimulé]

L'entrevue commence par de cordiales banalités. Constance vient à leur demander sur un ton hésitant ce qu'ils ont appris sur leur enquête, concluant toute réponse des investigateurs par un « bien, bien » vague et mal à l'aise. Il ne leur mentira pas en leur disant qu'il n'a aucun rapport avec Euther Decimus ou Julianus Propidus et n'est aucunement intéressé par la statuette. Si on lui demande son intérêt pour l'affaire, il parlera du bien-être de la cité, des ennemis de Carthage et de la menace berbère. Constance Hipparkos est un homme bien intentionné mais un piètre orateur. Faites en sorte que les investigateurs doutent de sa parole ou trouvent ses réponses improbables ou qui semblent cacher quelque chose.

Au moment où ils quittent la pièce pour clore cette étrange entrevue ou s'ils mettent ouvertement en doute la parole du vieux noble, Hannibal intervient.

N'hésitez pas à rendre la scène grandiose et épique. Il faut que les investigateurs soient impressionnés. Hannibal ouvre en grand les portes d'une chambre de laquelle il espionnait la conversation. Il interpelle les investigateurs d'une voix forte, leur demandant de ne pas partir tout de suite (s'ils voulaient quitter la pièce) ou indiquant qu'il est l'homme derrière cette entrevue (s'ils mettent en doute les paroles de Constance). À ce moment, tous les gardes mettent un genou en terre et Constance Hipparkos fait de même en bafouillant pour lui-même « Seigneur Barca... désolé mon maître... » [Dissimulé].

Hannibal se présente comme l'humble marchand Ioannes de Bythinie, l'homme qui a payé l'espion pour les suivre. Un investigateur originaire de cette région pourra se rendre compte qu'il ne parle pas avec l'accent des gens natifs de la Bythinie. Si les investigateurs ne s'affichent pas comme des intégristes chrétiens, il sera franc avec eux (ce qui ne veut pas dire qu'il leur racontera tout, simplement qu'il ne leur mentira pas). Il leur dira en substance qu'il y a un ennemi de son peuple qui joue avec les forces du mal et qu'il veut savoir qui. Selon lui, c'est l'homme derrière ce meurtre et ce vol. Il leur demandera de l'aider à le retrouver et il mettra à leur disposition tous ses moyens. S'ils cherchent à l'entraver dans sa recherche, ils affronteront un terrible ennemi.

Si jamais les investigateurs se montrent trop violents, hautains ou intégristes, Hannibal les congédiera en s'excusant froidement et poliment :

« Je pensais que nous œuvrions de concert pour le bien de la cité. Je vois que je me suis trompé, veuillez quitter ces lieux séants, nous n'avons plus rien à nous dire. »

Si les investigateurs calment le jeu et font amende honorable, il est possible qu'Hannibal revienne sur sa décision. Après tout, malgré sa fierté, il a besoin des investigateurs pour ne pas se mettre trop en valeur. Sinon les investigateurs viennent de perdre un allié très précieux.

Dans le cas où ils acceptent de collaborer, Hannibal/Ioannes de Bythinie partage avec eux les informations nécessaires pour qu'ils continuent leurs investigations, le tout autour d'un repas plantureux (et à la romaine sur des couches). N'oubliez pas qu'il veut que les investigateurs s'exposent à sa place mais il ne leur confiera aucun secret superflu. Voici ce qu'il pourra leur apprendre ou leur confirmer :

- il connaît la tribu des Nézirims et si les investigateurs doutent encore que ce soient eux les coupables, il le leur confirmera. Selon lui ils sont violents et parlent une langue qui n'est qu'un Berbère bâtardisé avec les langues des peuples du désert lointain. Ils sont mal considérés par les autres tribus et ne font partie d'aucune confédération. Ils ne sont pas exterminés parce qu'ils font partie des rares tribus à oser traverser le grand désert et négocier avec les peuples noirs qui vivent au-delà. Ils ne s'intégreront pas aux autres Berbères, feront le plein de vivres et de produits rares chez eux avant de repartir vers leurs terres sablonneuses

- pour les retrouver, il suffit de prononcer le mot « N'ahoudirs » devant des Berbères. Ce mot signifie « chacals urineurs », terme péjoratif qui les désigne pour les autres tribus

- le chemin le plus court pour retourner chez eux passe par la cité maritime de Tacape selon lui. Hannibal/Ioannes propose d'affréter un navire pour le lendemain afin de les rattraper s'ils ont déjà quitté Carthage

- si les investigateurs se comportent de manière à ce qu'il puisse leur faire confiance, il leur confie un sceau marqué sur un morceau de cuir, sa « marque », afin de solliciter de l'aide parmi ses sympathisants (en réalité ses fidèles). Il ne garantit pas qu'ils en trouveront à Tacape, mais à Carthage, ils sont nombreux. Ce sceau représente un croissant de lune couché sur des flots avec le trigramme de Tinnit, TNT inscrit au dessus

Hannibal ne leur demande qu'une seule chose en échange, le nom du commanditaire derrière cette affaire. Il pense qu'il se cache peut-être encore à Carthage et il leur demande de jurer sur leur honneur (et pas sur leur foi, quelque chose qui pourrait faire tiquer les investigateurs) qu'ils rempliront leur part du marché.

Si les investigateurs lui demandent comment cela se fait qu'il connaisse aussi bien les tribus berbères, les Nézirims surtout, Hannibal leur répondra avec un regard absent qu'il les a combattus autrefois, et qu'il n'y a aucune raison que leurs mœurs aient changé depuis...

Épilogue

Soit les investigateurs se sont mis à dos Hannibal (ou ont refusé son entrevue), et ils piétineront longtemps pour retrouver leurs Berbères (leur trace se perdra après leur départ de la cité de Leptis Minor, à ce moment ils n'empruntent plus les routes mais des sentiers secondaires et après une escale à Tacape, ils disparaissent dans le grand désert).

Soit ils se sont alliés au Barca et prennent la mer pour Tacape le lendemain ou au bout de quelques jours (le temps de régler leurs affaires à Carthage ou de s'assurer que les Nézirims ne sont vraiment plus en ville). Le navire de Ioannes de Bythinie est d'excellente facture, relativement petit mais très rapide et son équipage connaît très bien les côtes de Carthagie (ce sont des descendants des premiers puniques). Leur voyage prendra deux jours pour arriver dans le port de Tacape, ce qui leur permettra de rattraper leur retard sur les assassins.

Le voyage est censé se passer sans problème, mais libre à vous d'en profiter pour faire le point avec les investigateurs sur ce qu'ils ont compris, de leur faire faire des tests contre le mal de mer ou de jouer sur leurs nerfs à cause d'une petite tempête.

Tacape, la porte du désert

Profitez de la description de la cité (voir le chapitre sur la Carthagie page 296) pour faire déambuler les investigateurs dans cette cité cosmopolite.

Retrouver les Nézirims sera facile s'ils s'adressent aux quelques Berbères commerçant dans les petits marchés de la cité, du moment qu'ils prononcent le mot donné par Hannibal. Sinon la chose sera moins aisée, les Berbères protégeant les leurs face aux étrangers. Sans l'aide d'Hannibal, c'est dans les caravansérails que les recherches seront les plus fructueuses ou sur le forum. N'hésitez pas à faire de nombreux tests en Baratin ou Négociation pour montrer la difficulté de la tâche.





Les Nézirims, Berbères sauvages et violents

Ce sont des hommes au teint halé, toujours mal rasés et sentant forts. Ils portent des tuniques sombres. On ne sait pas exactement quelle religion ils ou elles suivent : pour certains ce sont de mauvais chrétiens, d'autres de mauvais musulmans. Détestés par leurs congénères, de par leurs tendances violentes, ils se vendent généralement au plus offrant, pour peu qu'ils ou elles payent bien leurs services.

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	13	Piété	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60
Conviction	65

Compétences

Athlétisme	45 %
Dissimulation	55 %
Écouter	35 %
Survie	40 %
Vigilance	40 %

Combat

• Bagarre Dégâts 1D3+2	60 %
• Épée Dégâts 1D10+2	55 %
• Bâton Dégâts 1D6+1	50 %

Si ce sont les Berbères qui donnent les informations importantes, ils indiqueront une colline située à une heure de marche au sud de la ville. Les Nézirims s'y sont établis et campent en attendant qu'on leur fournisse ce qui leur manque avant de partir pour le grand désert.

Si l'information est acquise grâce à un marchand sur le forum (ou dans un caravansérail), il leur expliquera qu'il doit livrer des outres, de la viande séchée et/ou des étoffes à une bande de nomades pas commodes qui campent à l'extérieur de la cité.

Il est possible de négocier avec les autorités de la cité une aide face à cette menace. Là encore s'ils ont un laissez-passer, des lettres de recommandation ou suffisamment de crédit, ils pourront bénéficier d'un soutien de la garnison de la citadelle sous la forme de deux cataphractaires et cinq fantassins. Il s'agit d'une force militaire importante, surtout les cavaliers lourds qui peuvent mettre à bas un groupe entier à eux seuls.

Retrouver le campement n'est pas très difficile avec un bon test d'Orientation. Le mieux est de ne pas se faire repérer pour pouvoir prendre les nomades par surprise. Dans le cas contraire, les Nézirims se montreront menaçants et baragouineront des bouts de phrases en pseudo-grec : « partir, pas amitié ici. Couteau ! » Ils montreront alors leurs lames qui sont les répliques exactes de celle qui tua Euther.

Les Nézirims sont seize. Ils montent tous des chevaux sauf trois d'entre eux qui ont un dromadaire comme monture. Ils ne portent pas de protection et sont armés de javelines et de leurs couteaux. Deux d'entre eux ont des arcs.

Il est nécessaire d'en capturer au moins un vivant pour savoir qui les a embauchés à Carthage. Dès le début des échauffourées, deux d'entre eux s'enfuient du camp, un à cheval, l'autre à pied. Ils se battent férocement et c'est seulement lorsque leur chef sera capturé ou abattu qu'ils seront démoralisés. S'ils sont blessés sérieusement mais pas fatalement, ils se rendront (s'ils ont perdu environ la moitié de leurs Points de Vie). En revanche s'ils reçoivent une blessure fatale (s'ils tombent d'un coup à moins du quart de leurs Points de Vie), ils se battront jusqu'à la mort, se sachant condamnés. Telle est la rude vie dans le désert profond.

En fouillant le campement (une fois le groupe neutralisé), les investigateurs ne retrouveront pas la statuette mais de nombreuses pièces d'or carthaginoises. Les Nézirims possèdent des objets surtout pratiques (deux épées, des ceintures, des outres, des selles, de la corde...). En interrogeant un survivant (sous la torture car sinon ils ne parleront pas et assisté de quelqu'un qui connaît bien les langues berbères), il leur livrera le nom du commanditaire du meurtre d'Euther, un marchand égyptien du nom d'Erfouz, un vendeur de papyrus. C'est le nom que voulait Hannibal.

Utiliser le sceau d'Hannibal à Tacape ne servira à rien. Il n'y a que très peu de fidèles de Tinnit ici. Néanmoins comme Hannibal ne leur a pas demandé de le rendre, il sera sans doute utile pour eux dans le futur...

En revanche s'ils possèdent le sceau des Bagrachoui, cela leur ouvrira certaines portes. La plupart des Berbères de la région ne sont pas des sujets de Kahena, mais ils respectent cette reine berbère et aideront ceux qui ont eu sa confiance.

Mais qui a voulu tuer Euther Decimus ?

Une fois que le ou les survivants ont donné le nom de leur employeur, ils sont jetés dans les geôles de la citadelle en attendant que Carthage se prononce sur leur sentence. À cause de la lourde administration byzantine et d'autres préoccupations, ils y resteront le reste de leur vie sans jamais voir venir leur condamnation.

Le dénommé Erfouz sera facile à arrêter : il ne se doute pas qu'il a été vendu par des nomades repartis depuis assez longtemps dans leur désert. S'ils interviennent directement, ils n'auront pas de mal à le mettre aux fers, surtout s'ils sont aidés par la milice. En fouillant sa demeure, ils retrouveront la statuette du dieu chacal. Au cours de cette rencontre, le kémite les maudira dans sa langue (ce qui pourra avoir de l'importance pour la deuxième partie).

S'ils ne font que transmettre le nom à Hannibal, ce dernier « s'occupera » du sort du kémite. Un matin, un des investigateurs recevra un coffret en bois des mains d'un jeune homme qui rajoutera que cela provient de Ioannes de Bythinie, avec toute son amitié. Le coffret contient la statuette.

Annexes

Annexe 1 : la liste des reliques achetées par Julianus Propidus

Liste des reliques

- Une statuette en pierre noire représentant un homme à tête de chacal, quelques ébréchures
- Un plat en cuivre gravé d'écritures supposées pré numides
- Un bracelet en chryséléphantine (or et ivoire)
- Une statuette en terre cuite représentant un cavalier sur un dromadaire



Scénario 2

Une retraite de rêve

« Où les investigateurs, en proie à une terrible malédiction, tentent de guérir en se retirant dans un monastère isolé qui va lui aussi subir les maléfices du dieu chacal. »

En quelques mots...

La statuette du dieu chacal a vampirisé l'esprit des investigateurs et les plonge dans un état proche de la folie. Sur les conseils d'un proche, ils se retirent dans un monastère très isolé réputé pour soigner les maux de l'âme. Là, très vite, la statuette, à l'insu de tous, va utiliser une prison divine oubliée pour briser la barrière entre le monde des rêves et celui des vivants. Il faudra aux investigateurs tout leur courage pour affronter les cauchemars des autres résidents afin de rejoindre Hilion, un saint qui est le seul à pouvoir renverser la malédiction. Ils retrouveront en chemin des alliés improbables, des fidèles païens, qui les guideront vers le lieu d'origine de la statuette. Et pendant tout ce temps, le dieu chacal s'est matérialisé et traque les investigateurs.

À l'affiche

On retrouve outre les investigateurs, les huit moines de Saint Paraclet ainsi que leur higoumène. Beaucoup ont des secrets à cacher mais certains sont de vrais croyants. Ils sont là pour aider les investigateurs mais se retrouveront prisonniers de leurs propres rêves lorsque la statuette brisera la frontière entre les mondes. Il y a aussi cinq résidents qui vivent au Paraclet pour fuir les vicissitudes du monde ou pour être soignés de leurs problèmes mentaux. Ils ne seront pas d'une grande aide et sont le plus souvent des gens abandonnés là par leurs familles.

Pour les aider, ils croiseront trois polythéistes fidèles à Apollon envoyés par leur prêtre suite à une vision prophétique pour contrer les forces maléfiques à l'œuvre. Ils n'apprécient pas les chrétiens mais ont un ennemi commun. De plus ils auront la clé pour sauver les investigateurs de la damnation.

Enfin, du moment que les mondes se croisent, le pire ennemi des investigateurs n'est autre que le dieu chacal lui-même. Il s'agit d'une manifestation du pouvoir de la statuette, pas un véritable dieu. Animé de sentiments maléfiques, il cherchera à isoler les investigateurs pour les éliminer un par un. Étant une créature issue du monde des rêves, il peut être battu ou juste évité.

Implication des investigateurs

Suite à l'aventure précédente, les investigateurs se retrouvent forcés de trouver une solution au mal qui les ronge. En effet la statuette vampirise la SAN des personnalités fortes en les plongeant dans un état de délire de plus en plus important. C'est ce qui arrive progressivement aux investigateurs. Un allié reconnu des investigateurs leur proposera une solution qui sans fonctionner, leur permettra d'approcher la vérité quant à la nature de la statuette.

Résumé de l'épisode précédent

Que ce soit par amitié pour un ami défunt ou sur l'ordre de leur supérieur, les investigateurs ont dû enquêter sur le meurtre d'un marchand et le vol d'objets exotiques. En remontant la piste de Berbères venus du grand désert, ils les ont poursuivis avant que ces derniers ne disparaissent dans la grande mer de sable. Aux portes du désert, ils ont attaqué leur campement et fait prisonniers certains d'entre eux. Ils ont appris alors que le commanditaire du meurtre et du vol est un espion du lointain royaume de Kémi. Ils ont fini par récupérer la statuette manquante et grâce à l'aide du héros Hannibal Barca, ont réussi à éliminer une menace pour la cité de Carthage.

Enjeux et récompenses

L'enjeu est simple dans ce scénario : tout faire pour ne pas devenir fou et trouver une solution pour lever la malédiction qui s'est abattue sur eux. De plus une fois au monastère, il leur faudra stopper un phénomène occulte qui pourrait avoir de graves conséquences comme la libération d'un dieu païen mineur.

Outre le moyen de se sauver, les investigateurs peuvent se faire des alliés relativement puissants parmi les fidèles d'Apollon, un des rares dieux anciens bienveillants.

Ambiance

Le scénario est centré sur un lieu empli de normalité, voire de banalité, qui bascule soudainement dans le merveilleux, pour le meilleur et pour le pire. Les investigateurs seront les témoins de l'emprise du monde des rêves sur celui des vivants et devront lutter contre les peurs intérieures des autres pour libérer le monastère. Si la première partie doit être la plus prosaïque possible, la seconde doit plonger les joueurs dans un monde étrange, déroutant et inquiétant.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	🕘🕘🕘🕘🕘🕘
Nombre de joueurs	🚹🚹🚹🚹🚹
Types de personnages	Tout type

Pourquoi la statuette fonctionne sur eux et pas sur tout le monde ?

La statuette crée un lien avec les personnes ayant une psyché suffisamment forte. Partez du principe que les investigateurs font forcément partie de cette catégorie de personnes, puisque sinon jamais ils ne se lanceraient dans vos aventures. Les psychés sont polluées par l'influence maléfique de la statuette qui puise dans leurs émotions fortes (peur, crainte, haine, amour, envie, etc.) et déforme leur perception de la réalité pour les plonger dans un monde où leurs rêves ou cauchemars prennent vie. La statuette siphonne ainsi la SAN des humains pour alimenter son pouvoir et affaiblir la barrière entre les contrées du rêve et notre monde (ce qui était sa fonction première).

Mais que leur arrive-t-il ?

Après leur éprouvante enquête, les investigateurs retrouvent le calme de leur vie quotidienne... du moins c'est ce qu'ils pensent. Très vite ils se rendent compte que quelque chose ne va plus pour eux, et que leur état est peut-être lié à cette mystérieuse statuette qui a de nouveau disparu. Alors que leur équilibre mental est menacé, ils sont envoyés dans un monastère connu pour apaiser les âmes et les cœurs. Mais une fois arrivés là, ils seront confrontés à leurs pires terreurs, physiquement !

Suite au précédent scénario, les investigateurs ont récupéré la statuette du dieu chacal. Il leur faut alors décider de ce qu'ils vont en faire. Il y a logiquement deux possibilités : soit ils la restituent à l'homme qui l'avait achetée, soit ils la gardent pour eux. Ils pourraient aussi décider de s'en débarrasser, mais la chose n'est pas si simple.

S'ils la restituent

S'ils décident de la rendre à Julianus Propidus, celui-ci les récompensera (modestement) et prendra congé d'eux. Tandis que leur état psychique se dégrade (voir plus loin) ils apprendront que l'aristocrate s'est donné la mort en se jetant des murailles du port de Carthage cinq jours plus tard. Il n'a laissé aucune explication mais son entourage, profondément choqué (car un suicide est un péché mortel), témoignera qu'il dormait mal et n'arrivait pas à se concentrer les derniers jours de sa vie. Si les investigateurs posent la question, on ne retrouve pas la statuette chez lui, alors qu'elle était exposée en tant que dernière acquisition de valeur.

S'ils ne restituent pas l'objet

Dans ce cas, il leur faudra trouver des arguments ou des mensonges pour expliquer leur décision face à un Propidus suffisamment en colère pour ne pas entendre raison. Il deviendra un PNJ obstacle récurrent pour les investigateurs, ce qui vous donnera l'occasion de l'utiliser pour compliquer certaines situations futures quand il tentera avec ses (petits) moyens d'entraver leur action. Partez du principe qu'il ne comprendra jamais les enjeux autour de la statuette, réclamant son dû et faisant fi des affirmations que c'est un objet maudit, même en face de faits évidents. N'hésitez pas non plus à faire perdre un peu de COV suite aux mensonges ou à la promesse brisée faite à Propidus.

S'ils veulent se débarrasser de l'objet maudit

Si les investigateurs veulent se débarrasser de la statuette, laissez les trouver un moyen approprié : l'enterrer, la jeter à la mer, la confier à une personne, la détruire. Étrangement, s'ils tentent de la détruire, ils y arriveront, mais le lendemain ils retrouveront la statuette intacte chez l'un des investigateurs. Dans les autres cas, un des investigateurs l'aura récupéré sans en avoir conscience (comme expliqué plus loin).

Pendant le temps où ils décident du sort de la statuette, ils vont expérimenter des délires de plus en plus puissants. L'annexe 1 (cf. page 400) décrit quelques-unes des situations que peuvent rencontrer vos joueurs. Vous êtes libre en tant que gardien de choisir celles qui vous plaisent le plus et vous pouvez aussi en créer d'autres. Ce sont normalement des expériences individuelles, mais rien n'empêche que deux investigateurs vivent une même situation chacun de son côté. Prenez à part vos joueurs et contez leur une de ces situations, en insistant sur l'aspect malsain et empreint de folie de l'expérience.

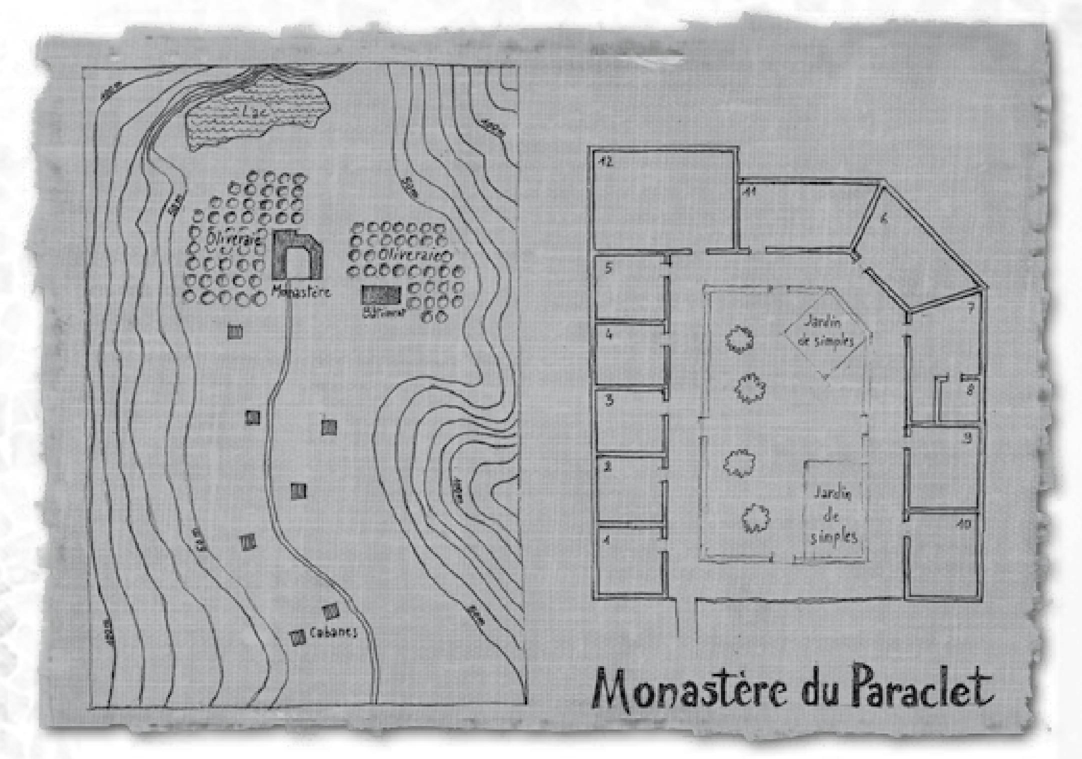
Les investigateurs voudront sans doute parler aux autres de ce qu'ils vivent. Si l'un d'eux a une occupation liée à la médecine ou à la religion, suggérez-lui de parler de tensions et de stress ou de possession et d'opter pour une solution simple mais radicale : se retirer un temps dans un monastère pour retrouver la sérénité dans la foi et purifier le corps et l'esprit. Si aucun des investigateurs n'a de lien avec ces milieux, faites intervenir un PNJ allié (un confesseur, un édile allié, leur supérieur) qui leur suggérera de se rendre au monastère du Paraclet. Ce lieu consacré est un ermitage connu pour ses miracles liés aux fous ou aux possédés. On dit qu'il est situé sur le lieu où un fou fut sauvé par l'intervention du Saint-Esprit venu le réconforter dans ses rêves. Il est situé à quelques journées à cheval au sud-ouest de Carthage. C'est un petit monastère retiré au fond d'une basse vallée dans les contreforts de l'Aurès. Tous les supérieurs et les familles des investigateurs feront pression pour que les investigateurs s'y rendent, par peur de leur « possession » ou par intérêt pour le prestige familial/ intérêt de l'administration/ l'image de leurs supérieurs.

Le monastère du Paraclet

Note : Avant de lire cette scène, prenez connaissance de la description détaillée du monastère en annexe.

Le voyage des investigateurs

Les préparatifs et le voyage jusqu'au monastère ne doivent pas poser de problèmes autres que ceux générés par les visions de la statuette.



Faites apparaître régulièrement un chacal sur les crêtes, la statuette dans les fontes de l'investigateur qui l'a en possession ou faites les accompagner un bout du chemin par les fous satanistes en haillons. Les investigateurs sont dans la Carthagie, un territoire bien contrôlé par les Byzantins et les raids des tribus de l'Aurès ont lieu plus au sud. C'est donc en terrain conquis qu'ils progressent et selon le rang social des investigateurs, ils seront accueillis plus ou moins bien par les villageois. Les nuits à la belle étoile sont calmes mais n'hésitez pas à jouer avec les ombres, pour stresser les joueurs cette fois-ci. Au bout de trois jours, les investigateurs arrivent devant le petit monastère du Paraclet.

Les premiers jours

Après avoir été accueillis et dirigés vers les chambres des résidents dans le bâtiment annexe, les investigateurs peuvent visiter les lieux accompagnés d'Ansinus. Ils assistent à un office religieux vers midi puis le frère leur confie des tâches pour la communauté : ramasser du petit-bois, apporter de la nourriture aux autres résidents, cueillir les fruits des oliviers ou entretenir les potagers. C'est l'occasion pour vous de leur faire rencontrer certains des PNJ et de montrer l'ambiance sereine et un peu hors du temps du lieu. Voici une liste non exhaustive des actions possibles (il vous est bien sûr possible de créer vos propres situations) :

- un ou plusieurs investigateurs doivent accompagner frère Jean jusqu'aux quelques vignes situées sur les hauteurs du fond de la vallée pour récolter les fruits mûrs. Les investigateurs vont se rendre compte que leur hôte n'est pas le plus actif de la communauté
- un investigateur, lettré de préférence, doit aider l'higoumène dans la rédaction d'une missive pour le patriarche concernant la mort d'un précédent résident. Il aura l'occasion de pénétrer dans ses quartiers et de découvrir un homme plein de finesse et de souvenirs, mais très fuyant
- un investigateur doit aller nourrir les malades avec frère Justinius. Il devra passer outre sa répugnance et se montrer compréhensif et bienveillant
- un investigateur en allant chercher des simples dans le jardin du cloître rencontre Hilion, en méditation dans la coursive intérieure. Jouez cette scène en insistant sur l'aspect extraordinaire du saint homme et sur sa simplicité. Si l'investigateur est courtois, Hilion lui proposera de jeter un œil sur son bréviaire, une œuvre d'une grande beauté qu'il a rédigé lui-même. Sa cellule, très sobre, respire la sainteté et le calme. Ça donnera à un investigateur l'occasion de savoir où vit le saint
- un investigateur doit aller trouver frère Théophylos pour lui demander de préparer le repas. Ce sera l'occasion de se rendre compte que cet homme est fou et vit dans un monde où les enfers risquent de se déchaîner à tout moment. Son discours préféré consiste à démontrer, quoique dise l'investigateur, que c'est un pécheur qui finira en enfer s'il ne rentre pas tout de suite dans les ordres. La véritable épreuve sera d'avoir une patience infinie avec cette pauvre âme
- une des chèvres du monastère a disparu. Un ou plusieurs investigateurs doivent savoir si elle est encore vivante, si c'est l'œuvre d'un

Et si les investigateurs ne sont pas chrétiens ?

Il se peut que certains investigateurs ne soient pas des chrétiens. Comment alors les faire aller dans le monastère du Paraclet ?

Il faut considérer deux cas, s'ils suivent une religion du Livre ou s'ils sont polythéistes. Dans le premier cas, ils éprouveront les mêmes craintes que leurs compagnons chrétiens quant à une possession. Faites intervenir leurs représentants religieux pour les conseiller d'accompagner les chrétiens car l'isolement du lieu leur permettra d'effectuer leurs propres rites afin de purifier leur âme. Le monastère n'est pas œcuménique mais le lieu, consacré à l'isolement et à la prière, fera office de ribat ou de retraite pour les musulmans ou juifs. Ils logeront à l'extérieur du monastère mais pourront s'ils le demandent bénéficier de l'hospitalité des frères. Si jamais leur véritable religion n'était pas connue (comme pour un musulman par exemple), alors la question ne se pose pas : pour ne pas être découvert, ils devront suivre les directives des chrétiens.

Dans le cas des polythéistes, souvent plus au fait des pratiques occultes, faites leur savoir par leurs relations que le monastère est situé sur un ancien sanctuaire d'une divinité punique liée aux soins (vous pouvez donner un nom comme Tinnit ou considérer que c'est une divinité mineure liée à la source proche et dire que le nom de ce dieu est oublié depuis, mais pas ses vertus). Les polythéistes « possédés » auront donc tout intérêt à s'y rendre pour effectuer leurs propres rites et purifier ainsi leur âme du mal qui les souille. Et de toute façon, comme leur religion est cachée aux autres investigateurs, ils se doivent de suivre leurs recommandations pour ne pas être découverts.

La statuette n'arrive pas à briser la prison du dieu oublié. Néanmoins comme sa fonction première était d'affaiblir la frontière entre les rêves et la réalité, afin d'améliorer la pratique de la sorcellerie, elle utilise le lien de la prison entre le monde des rêves et notre réalité (voir les Secrets page 272) pour atteindre cette autre dimension et lui permettre de pénétrer dans notre monde. Néanmoins les habitants du monde des rêves ne peuvent pas passer. Seule l'énergie de ce plan arrive et matérialise les rêves des habitants du Paraclet. Comme les investigateurs ont un lien (malheureusement) très fort avec la statuette, ils ne sont pas victimes de ce phénomène, si ce n'est dans l'apparition du dieu chacal qui veut les traquer pour les éliminer. Le seul moyen d'éliminer les poches de mondes oniriques est de retrouver le frère qui dort et de le réveiller. Quant au dieu chacal, comme ils sont déjà réveillés, il ne reste qu'à l'affronter...

prédateur ou de voleurs. Frère Anstinoï les accompagne. Les investigateurs se rendront vite compte que cet homme sec possède de nombreuses qualités que l'on n'attend pas chez un moine : pistage, traque et chasse. Il aura des mots durs envers les tribus de l'Aurès et deviendra vite excédé par les questions des investigateurs. Lors de la traque de la bête (tuée à moins d'un kilomètre de là par un prédateur), ils apercevront le chacal qui les nargue et leur échappe continuellement

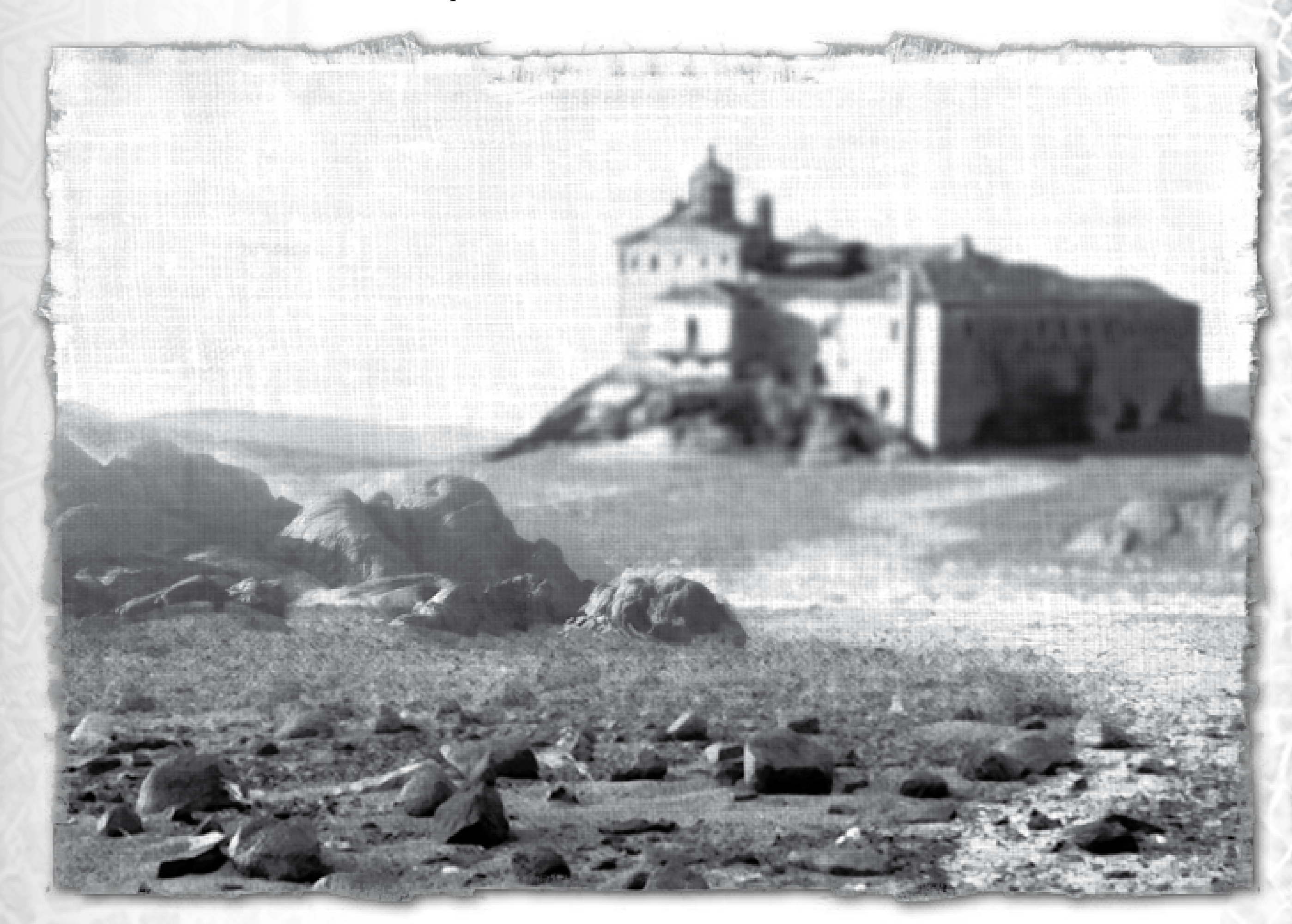
Dans la majorité des cas, l'intérêt de ces scènes est double : tout d'abord jouer sur la normalité du lieu et de la vie d'ici (ce qui changera les joueurs habitués aux aventures parfois épiques) et tester leurs investigateurs. La plupart des situations impliquent d'user d'une vertu chrétienne (patience, compassion, piété, charité, etc.). Si vous jugez qu'ils ont agi en bon-chrétien (ou selon les préceptes d'une éventuelle autre religion), vous pouvez leur octroyer un gain d'1D6 Points de COV. Reportez-vous aux chapitres sur la Conviction (page 232) et sur les traditions spirituelles (page 253) pour savoir quelles vertus sont importantes.

La vie doit sembler un peu monotone et répétitive, au moins pendant deux jours (vous pouvez étaler les actions précédentes sur ces deux jours) puis la situation va se dégrader. À ce moment les investigateurs auront normalement rencontré la quasi-totalité des PNJ.

Deux mondes

L'investigateur possédant la statuette va commencer à la voir posée un peu partout dans le monastère. Il lui semble qu'elle irradie une pulsation invisible, sans connotation maléfique ou bénéfique. Simplement un sentiment que quelque chose ne va pas. Vous pouvez aussi faire apparaître la statuette à quelqu'un d'autre, mais lorsqu'il la prend ou qu'il la quitte des yeux un instant, elle disparaît. Un PNJ l'interpelle alors en lui demandant s'il va bien car il avait l'air absent. En réalité, la statuette, posée par l'investigateur qui l'a reprise au début de ce chapitre la reprend toujours de manière inconsciente et l'autre rentre dans une transe le temps de lui occulter les actions du premier. Seul Hilion pourra poser une question sur la présence d'une statuette bizarre dans le monastère. En effet sa FOI (et le sortilège qu'il lance régulièrement en priant) l'immunise aux effets de la statuette.

Arrivé au soir, le temps se couvre de nuages lourds, orageux, sans pour autant qu'il n'y ait de pluie, de vents ou de tonnerre. Tout au plus dans le lointain des lueurs correspondant à des éclairs silencieux. À ce moment, la statuette a ouvert une porte vers le monde des rêves en utilisant la prison cachée au fond de l'étang. Lorsque les personnes vont aller se coucher, ils vont faire vivre leurs rêves, ou plus inquiétant, leurs cauchemars.





Cette scène ne se joue pas de manière linéaire. Les investigateurs, qu'ils aient décidé de veiller ou qu'ils soient réveillés par un bruit nocturne, vont se rendre compte qu'une étrange lueur bleutée pulse de l'intérieur du cloître. Aucun des autres résidents n'est présent, et s'ils se dirigent vers le monastère, ils vont le trouver silencieux, complètement. Il n'y a pas de lueur à l'intérieur alors que de l'extérieur, elle se voit. Le fond du monastère est entravé par une végétation luxuriante ressemblant à de la jungle qui empêche d'accéder aux trois pièces du fond : la chambre de l'higoumène, la cellule d'Hilion et le cartulaire. En avançant, les investigateurs vont avoir la possibilité de pénétrer dans des mondes issus des rêves des moines. Et pendant ce temps, ils seront observés et attaqués par un être anthropomorphe à tête de chacal : leur pire cauchemar à ce moment de leur vie.

Voici ce que les investigateurs peuvent trouver lorsqu'ils pénètrent dans les cellules des moines. Souvent un bruit incongru, une odeur ou une lueur qui ne doit pas se trouver là sont les indices que quelque chose ne tourne pas rond. Ils ne sont pas obligés d'ouvrir toutes les portes mais certaines seront déjà ouvertes. Les descriptions des cellules se font des plus proches de l'entrée aux plus éloignées. Les cellules peuvent être visitées ou pas, à l'exception des trois dernières (celles de Théophylos, Hilion et Agidio) qui sont décrites dans la scène suivante.

La cellule de Jean

En poussant la porte, les investigateurs se rendront compte que de la petite cellule il ne reste qu'une partie du mur du fond effondré laissant apparaître un couloir éclairé de nombreuses torches et menant bien au-delà du monastère. Évidemment, le couloir est fermé et ne se voit pas de l'extérieur. Le sol est recouvert de paille odorante, les murs sont lisses mais propres. Le couloir est le début d'un labyrinthe où vont les traquer deux personnes : le dieu chacal et un être repoussant et tyrannique (un ogre) qui cherche à les asservir à une tâche particulièrement rebutante. Laissez les investigateurs avancer et se perdre sans qu'il n'y ait rien de notable si ce n'est que le couloir bifurque et se divise en de nombreuses branches. Ils finiront par arriver à une salle circulaire toujours bien éclairée où on trouve des tables avec des haricots verts géants (d'une taille d'un mètre). Certains sont déjà écossés, d'autres non. Si un joueur veut examiner ce prodige, son investigateur fera tomber un pois ou un légume, provoquant un certain tintamarre qui va attirer le tyran. Il s'agit d'une version fantasmée d'un higoumène autoritaire. Son but n'est pas de tuer mais de mettre la main sur les fainéants et de les forcer à travailler. Néanmoins, il mesure près de 2,5 mètres, a de petites cornes au front et rugit de sa bouche d'ogre. Il doit faire peur, est violent et s'annonce en lançant des imprécations sur les resquilleurs et les fainéants qu'il va punir. Si les investigateurs décident de l'attendre, ils doivent être impressionnés par le fantasme, que ce soit en insistant sur l'aspect démoniaque ou sur la musculature surdéveloppée, sur les crocs… l'affronter ne signifie qu'un combat à mains nues où l'ogre doit avoir l'avantage. Il ne cherche pas à tuer mais peut blesser les investigateurs, qui se rendront compte dans la douleur que ce n'est pas une illusion. S'ils sont mis hors de combat ou s'ils se rendent, ils sont traînés dans une très grande salle où on trouve plusieurs ateliers pour des tâches ingrates : récurer des plats géants et sales au possible, des monceaux de parchemins à gratter, du chanvre à filer mais qui laisse plein d'échardes sur les mains…



Le dieu chacal

Le dieu chacal veut l'âme des investigateurs. Il va les pourchasser en sortant des ombres, en courant sur eux à des moments impossibles, en les traquant. Il ne fait aucun bruit si ce n'est celui de ses pas. Sa tête de chacal montre les crocs et il cherche à dévorer la tête de ses victimes. Il ne tue pas vraiment mais se nourrit de la SAN de ses victimes. Faites un combat lorsqu'il les affronte. En cas de perte de Points de Vie, agissez comme d'habitude mais lorsqu'un investigateur tombe à 0, il tombe inconscient et perd 1d4 points de SAN. Il se réveille alors dans le couloir du cloître.

Caractéristiques

CON	15	Endurance	75 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	16	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Magie	17
Points de Vie	14
Santé Mentale	60
Conviction	65

Compétences

Athlétisme	45 %
Dissimulation	55 %
Écouter	35 %
Survie	40 %
Vigilance	40 %

Armure

Aucune, mais les armes normales n'infligent que 2 points de dégâts

Combat

• Morsure 60 %
Dégâts 1D8+2

• Griffes 60 %
Dégâts 1D6+2

Perte de Santé Mentale

Spéciale, 1D4 au réveil par rencontre

Jean est aussi dans cette salle à pleurnicher tandis qu'il est forcé de défroisser des kilomètres de toile blanche. Si les investigateurs rechignent au travail ou se lèvent, ils attirent l'attention du tyran qui viendra les menacer et leur balancer son poing sur la tête, occasionnant la perte d'un Point de Vie. S'ils tentent néanmoins de rejoindre Jean, qui ne répondra pas à leurs appels tellement il est occupé à geindre, en le secouant ou en focalisant son attention, ils le réveillent. Alors toute la scène disparaît et les investigateurs se retrouvent tous serrés dans la petite cellule de Jean qui semble vaporeux et confus. Ils viennent de libérer un des frères de sa prison cauchemardesque.

Le deuxième être qui rode dans le labyrinthe est le dieu chacal qui va tenter de capturer un investigateur, mais seulement un seul. Il est méthodique et attendra que l'un d'entre eux s'isole pour apparaître. Il n'y a que deux moyens de le mettre en fuite : l'affronter ou rester groupés.

La cellule d'Ansinus

Là les investigateurs se retrouveront dans un monde de paix et de sérénité. La cellule laisse place à une vaste chapelle où Ansinus prie et chante des cantiques. Il n'y a aucun danger propre à ce monde, et tout fonctionne sans aide humaine (les portes ou les fenêtres s'ouvrent seules, les cierges s'allument tous seuls et ne fondent jamais, etc.). C'est le rêve d'Ansinus, celui de pouvoir se consacrer uniquement à la prière. Cependant, dans cette chapelle de la taille d'une cathédrale rôde aussi le dieu chacal qui au détour d'un pilier, dans la pénombre, attaquera un des investigateurs. Le fracas ne dérangera pas Ansinus, trop heureux de pouvoir méditer. Il faudra non seulement l'interrompre dans ses prières, mais aussi le convaincre de l'intérêt de se réveiller. Le seul moyen est de le convaincre que c'est l'homme de la situation et que tout repose sur lui.

La cellule d'Anstinoï

Anstinoï ne rêve pas, il cauchemarde tous les soirs. La porte de sa cellule est ouverte et les investigateurs, lorsqu'ils sont assez près, entendent un hurlement déchirant. Il s'agit d'une voix de femme qui sent la mort la faucher. Si les investigateurs se précipitent dans la cellule, ils se retrouvent dans les montagnes de l'Aurès en pleine nuit. L'air est frais et la lune éclaire un peu un paysage nocturne de rocaille et d'herbes éparses. Les investigateurs sentent le vent sur leur visage, et en se retournant, ils ne voient qu'un encadrement de porte en pierre donnant sur un cloître baigné d'une lueur bleutée, lueur qui disparaît à nouveau lorsqu'ils ressortent de la cellule.

Au loin, à moins d'un kilomètre, ils aperçoivent un campement éclairé par un feu de belle taille. Ils entendent à nouveau le hurlement de la femme vers ce campement et s'ils réussissent un test en Vigilance, ils peuvent voir la silhouette d'une femme debout près du feu, immobile. S'ils se rapprochent, ils verront qu'il y a six silhouettes dans le campement silencieux. Lorsqu'ils sont à moins de cinquante mètres, ils entendent à nouveau le hurlement, plus fort et plus déchirant.

Soit les investigateurs décident de rebrousser chemin auquel cas les six silhouettes se lèvent et les pourchassent, soit ils se rapprochent (que ce soit discrètement ou pas) et ils découvrent la réalité du campement : au milieu du feu est étendu Anstinoï, brûlant sans mourir, se consumant et lâchant à nouveau un hurlement d'une voix qui n'est pas la sienne. Tout autour, deux femmes et quatre hommes l'observent. Ils sont en réalité les victimes du moine et ne sont plus vivants : certains ont la gorge tranchée et une répugnante traînée de sang sur leurs vêtements sales, d'autres ont le visage à moitié rongé par les charognards. La femme debout a un visage berbère d'une tristesse infinie et saigne de l'entrejambe, sa robe étant devenue écarlate à force. Ils se retournent et



se relèvent lentement et de leurs yeux morts foudroient du regard les nouveaux arrivants. Puis s'animant d'une manière cadavérique, ils se mettent à courir vers les investigateurs. Si ces derniers les attendent, ils devront passer outre leur peur (et perdre 1/1D6 points de SAN) et affronter des cadavres animés. Ces derniers n'émettent aucun son sauf s'ils arrivent à maîtriser un investigateur au sol. Dans ce cas, il lui murmure le prénom du moine en laissant couler des fluides vitaux sur le visage de l'infortuné investigateur. S'ensuit une épreuve de force ou le mort va tenter d'étouffer sa victime en se plaquant contre. C'est aussi ce qu'ils tenteront de faire s'ils se rendent compte que les investigateurs ont fui vers la porte avant d'arriver au campement.

Le seul moyen de réveiller Anstinoï est de foncer dans le brasier pour se saisir du corps et le sortir de son calvaire. Mais bien que le feu soit onirique, il brûle autant que dans la réalité...

Étonnamment, le dieu chacal ne se manifeste pas dans ce rêve peuplé de morts.

La cellule de Jean de Saremps

Si le moine a fait la paix avec son corps dans la vraie vie, ses rêves sont peuplés de fantasmes érotiques, en grande partie homosexuels. Sa cellule exhale une odeur lourde et capiteuse de parfum et d'encens. En ouvrant sa porte, on découvre une grande salle aux couleurs de carmin et de safran aux murs capitonnés de tentures mordorés et où le sol n'est qu'une mer de coussins en soie. Dans cet environnement sensuel s'ébattent des dizaines de personnes, nues si ce n'est les colliers de perles et les chaînes d'or qui les enlacent. Certains de ces couples sont hétérosexuels, d'autres homosexuels, enfin beaucoup ne sont pas des couples mais des amas de chair. L'air est saturé de râles de plaisir et de gémissements langoureux. Les investigateurs seront tentés dans leur chair de manière violente surtout s'ils prennent conscience qu'il ne s'agit que d'un rêve, en théorie sans conséquence. Faites leur effectuer des tests de Volonté pour résister à l'appel de la luxure, et n'hésitez pas à les faire avancer petit à petit, de manière involontaire dans cet univers de stupre. Des coussins au sol surgissent des bras ou des jambes qui s'agrippent aux jambes des investigateurs, puis des corps splendides tentent de les convaincre de forniquer. En fonction de la COV des investigateurs, ils risquent fort de perdre quelques points dans cette cellule.

Pour réveiller le frère Jean, il faut le retrouver dans la cinquantaine de personnes qui s'ébattent, occupé qu'il est avec trois éphèbes qui ne laisseront pas passer l'occasion de s'adonner aux plaisirs de la chair avec de nouveaux partenaires...

Le dieu chacal apparaîtra à un des investigateurs de la même manière que les luxurieux : petit à petit sa tête canine sortira des coussins et il tentera d'emporter dans cette mer de coussins un des investigateurs.

La cellule de Matheus

D'extérieur, rien ne transparaît de derrière la porte de cette cellule. Si les investigateurs tentent de l'ouvrir, ils verront jaillir en hurlant le pauvre Matheus. Ce dernier est si simple d'esprit qu'il ne rêve pas et aux bruits étranges dans le cloître, il s'est réveillé et attend qu'on vienne s'occuper de lui. Il suivra comme un petit chien les investigateurs dès lors qu'il verra qu'ils sont normaux.

La cellule de Justinius

La porte de cette cellule donne sur une rue d'une cité en flammes. Si certains investigateurs y sont déjà allés, il s'agit d'Alexandrie, assiégée de nuit. Régulièrement, des projectiles enflammés balayent les cieux avant de s'effondrer dans une maison. Les gens courent dans les rues, hurlent, gémissent, sont parfois blessés, sont toujours terrifiés. De nombreux incendies se sont déclarés et certaines rues sont infranchissables tant le brasier est intense. Justinius est parmi ces gens, mais ce n'est plus le vieil homme patient, c'est un enfant de huit ans terrifié et seul dans ce désastre. Il revit son enfance lorsqu'il devint orphelin et fut sauvé par un homme qu'il ne connaissait pas alors qu'il était coincé dans une ruelle en flammes. D'ailleurs ce monde est relativement petit, il se cantonne au quartier où Justinius vivait. C'est pourquoi si les investigateurs s'engagent dans certaines rues, ils ne pourront progresser à cause des flammes qui forment la frontière de ce cauchemar. Il leur faudra retrouver Justinius, ce qui n'est pas une tâche aisée puisqu'ils ne savent pas que c'est un enfant. S'ils ont déjà récupéré Matheus, ce dernier leur montrera un enfant qui s'enfuit en prononçant à son égard « Justinius, Justinius ! » Si certains possèdent des facultés magiques, ils pourront peut-être le retrouver aussi. Sinon, faites les errer et faites crier un PNJ, la mère de Justinius qui recherche son enfant. S'ils l'assistent et lui demandent une description de l'enfant, ils pourront ainsi le retrouver à un moment (celui que vous jugez opportun). Mais sa mère doit mourir à un moment, par exemple en se prenant un retour de flammes ou une poutre embrasée.

Toute cette scène doit respirer le danger. Faites faire des tests de Chance pour simuler l'extrême précarité de la situation des investigateurs. S'ils échouent, ils se retrouvent brûlés ou blessés par des débris de maisons en flammes.

Les victimes d'Anstinoï, des zombies

CON	16	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	60 %
POU	3	Volonté	15 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14

Armure
Aucune, mais les armes normales n'infligent que 2 points de dégâts

Combat
- Grand gourdin 25 %
  Dégâts 1D8+3
- Morsure 30 %
  Dégâts 1D3+2

Perte de Santé Mentale
1/1D8 points

Mais pourquoi diable des polythéistes ?

Les investigateurs ne seront pas les seuls agents de la providence au monastère du Paraclet. En effet, une communauté polythéiste vénérant Apollon a bénéficié d'une vision prophétique où ils ont vu le monde des rêves, assimilés pour eux aux enfers antiques, pénétrer dans le nôtre. Le prêtre d'Apollon a envoyé un groupe de fidèles vers ce petit monastère (un lieu de pitié et de folie disait la vision) pour retrouver une idole de ténèbres et leur pire ennemi afin d'empêcher la catastrophe de s'étendre. Après s'être renseignés un peu auprès des villages environnants, ils ont pensé qu'il devait s'agir de Théophylos, le moine intégriste, mais ils se sont fourvoyés. Le vrai saint, le pire ennemi des cultes païens, c'est Hilion. Néanmoins une fois qu'ils auront raconté leur mission aux investigateurs, les polythéistes permettront sans doute à ces derniers d'avoir le fin mot des derniers événements. Ils savent aussi que l'idole vient de la grande mer de sable et ne peut être détruite que dans le lieu où elle a vu le jour.



Pour sortir de ce cauchemar embrasé, il faut retrouver Justinius enfant, et le ramener à l'entrée de sa cellule. Il est effrayé et bloqué dans une venelle en flammes. Passer au travers des flammes et des poutres effondrées ne doit pas être facile mais l'enfant est prostré au milieu de cet enfer. Une fois sur l'enfant, celui-ci lève les yeux et voit un parfait inconnu lui tendre une main et le secourir. Un des investigateurs, si jamais les joueurs décident d'entrer dans la cellule et de réveiller Justinius, se retrouvera être l'homme qui hante les rêves de Justinius depuis 45 ans... Une fois sorti et réveillé, le vieux Justinius se tournera vers son sauveur et d'une voix douce et pleine de gratitude, lui dire : « depuis toutes ces années, c'était vous qui m'aviez guidé dans cette vie ! »

Le dieu chacal, s'il n'a pas été encore neutralisé, saute de toit en toit, ignorant les flammes, pour jeter des objets enflammés sur les investigateurs.

Démons et païens

Quoique fassent les investigateurs, ils ne pourront se rendre dans le fond du monastère. La cellule de Théophylos est ouverte et de l'intérieur jaillit une jungle primitive qui obstrue le devant des cellules d'Hilion et de l'higoumène. Il s'agit de racines gigantesques recouvertes d'une mousse d'un vert lumineux, le tout dans une brume basse et une odeur d'humus très forte. Les investigateurs seront obligés de pénétrer dans la cellule ouverte, rejoignant alors des alliés improbables, des polythéistes, libérant Théophylos de ses rêves eschatologiques. Son réveil permettra de rejoindre Hilion, en lutte avec le pouvoir de la statuette.

La cellule de Théophilos

C'est la cellule la plus dangereuse mais aussi celle où les investigateurs vont retrouver un allié inattendu. En effet d'autres personnes que les investigateurs ont accouru pour éviter la catastrophe au monastère. Il s'agit de polythéistes suivants d'Apollon. Mais en tentant d'atteindre la cellule d'Hilion, ils se sont fait intercepter par les rêves de Théophylos. La porte de la cellule de Théophylos est grande ouverte et de la jungle bloque le fond du monastère, soit les chambres d'Hilion et d'Agidio. Cette jungle est impénétrable et seul le réveil du moine exalté permettra de la passer.

Le monde du frère est une jungle primordiale qui a recouvert des ruines d'une cité antique issue d'une civilisation inconnue. Parmi les arbres gigantesques, la brume omniprésente et les têtes de granit gigantesques, se terrent les démons du moine. Il s'agit de créatures ailées assez fines et disposant de griffes terrifiantes. Leurs visages possèdent trois yeux abominables, une myriade de crocs et leur cuir est gris sombre. Ils se déplacent silencieusement dans la canopée avant de fondre sur leurs victimes. Faites peser cette menace aveugle, des bruits dans les hautes branches, une ombre à travers le feuillage, un bruit d'ailes dans la quiétude mortelle de la jungle. Puis faites attaquer un de ces démons sur le groupe. Il battra en retraite au bout de deux rounds, et repartira dans la canopée. C'est à ce moment que les investigateurs verront apparaître trois des démons qui se partagent une dépouille sanguinolente. Le corps se disloque et un tronc tombe aux pieds des investigateurs. La vision, tout comme les démons eux-mêmes, est traumatisante (2/2D4 points de SAN) et le corps a une sensation d'être trop réel pour eux. Un cri désespéré leur parvient de derrière et deux hommes et une femme surgissent des racines d'un palétuvier géant. Il s'agit de trois disciples d'Apollon venus avec la victime pour sauver le monastère. Choqués, en pleurs, ils se rendent compte qu'ils ne sont pas les seuls dans le monastère à lutter contre les forces du mal.

Ils affichent clairement leur allégeance païenne par des médaillons en forme de soleil, et jurent par le dieu solaire ou Apollon, le patron de la lumière. Ils expliquent rapidement leur mission et bien que normalement devrait naître une certaine tension entre les monothéistes et les polythéistes, ils ont un ennemi commun, les visions de Théophylos.

Harcelés par les démons qui se regroupent au-dessus d'eux, caquettent affreusement ou tentent des piqués qui sont repoussés (normalement) par les investigateurs et les païens, ils vont finir par entendre un homme qui chante au milieu de cet enfer vert. C'est Théophylos qui foudroie des démons en invoquant des piliers de flammes. Dans ses rêves, il a les pouvoirs d'un archange et pourchasse les démons. Mais convaincu d'être le dernier homme sur cette terre, il prendra les investigateurs et leurs alliés pour des démons eux aussi. Ils devront convaincre un illuminé capable d'invoquer des rayons de flammes qu'ils sont de bons chrétiens venus l'assister dans sa quête tout en évitant ses attaques et celles des démons. Si vous jugez que leur rhétorique est suffisamment convaincante, laissez-les approcher le moine et tenter de le réveiller en lui rappelant la réalité (s'ils ne savent pas comment faire, faites intervenir un des autres moines libérés de leur prison onirique ou un polythéiste). Une fois réveillé, ils se retrouvent tous dans ses cellules, la jungle a disparu et ils peuvent accéder à la cellule d'Hilion et de l'higoumène, mais à leur pied se trouve le corps intact mais sans vie de l'infortuné païen tué par les démons oniriques.

La cellule d'Agidio

L'higoumène se trouve dans une vaste pièce richement drapée, assis sur un trône à une extrémité de la salle, l'entrée de la cellule constituant l'autre extrémité. La pièce est remplie de gens de cour très richement vêtus et d'hommes d'armes avec des lames aux courbes fantaisistes. Ici, on respecte un protocole très rigide et l'étiquette est primordiale. Impossible pour les investigateurs de s'approcher de l'higoumène sous peine de se voir refouler par des gardes très polis mais aussi très déterminés. S'ils peuvent utiliser la violence pour avancer, ils risquent fort de se retrouver en sous nombre puisqu'il y a trois gardes pour chacune des personnes rentrant dans la pièce (cela dépend du nombre de moines libérés et des polythéistes encore en vie). Il ne leur reste plus qu'à demander courtoisement l'autorisation pour passer, ce qui nécessitera une grande connaissance de la cour byzantine puisqu'il leur sera demandé de justifier leur rang pour atteindre Agidio. Évidemment, rien ne les empêche de mentir, puisqu'il y a peu de chance que l'un d'entre eux soit de rang patricien ou supérieur. Mais si jamais celui qui parle commet une erreur, il se verra refouler à l'entrée. Les autres pourront tenter de prouver qu'ils sont d'un rang tout juste supérieur à la personne qu'ils veulent dépasser. Si un joueur tente de faire passer son investigateur pour un aristocrate de très haut rang afin de doubler tout le monde, il verra les PNJ se gausser de lui et lui indiquer qu'il est impossible d'être ce qu'il prétend avec de tels accoutrements. Ils lui demanderont quel est le rang tout juste supérieur à eux et de justifier son lignage ou son titre. Faites leur faire des tests en Crédit à chaque tentative. Considérez qu'ils doivent dépasser six personnes pour atteindre l'higoumène. Reportez-vous à la description de la hiérarchie byzantine pour avoir une idée des titres portés par les PNJ (voir page 33).

Une fois réveillé, Agidio ne sera pas d'une grande aide. Il se révélera incapable de donner des ordres cohérents et se raccrochera toujours à l'investigateur le plus entreprenant. Il laissera aussi passer le fait qu'il y a des païens dans son monastère tant la situation le dépasse.

La cellule d'Hilion

Attiré par la lueur bleutée dans le cloître, Hilion s'est saisi au début de la nuit de la statuette qui se dressait dans le jardin. Attaqué dans son âme même par le pouvoir maléfique de l'objet, il s'est dépêché de neutraliser le bibelot en lançant le sortilège Anti-magie dans sa cellule. Mais la proximité de la prison du dieu punique a tant renforcé la statuette qu'il n'arrive au final qu'à contenir sa puissance pour qu'elle ne brise la frontière entre les mondes qu'au niveau du monastère et pas de la région.

Les investigateurs verront un Hilion à genou en train de prier depuis des heures, la fatigue marque son visage, et il est devant une statuette qui pulse d'une lueur bleutée troublante. Derrière se dresse le dieu chacal. Ce dernier, qu'il ait été vaincu ou pas dans les précédentes cellules, s'avance vers les investigateurs dans le but de les empêcher d'aider Hilion. Il leur faudra normalement l'affronter à mains nues ou avec des armes improvisées. Faites durer le combat pour renforcer l'instant dramatique mais si les investigateurs sont en posture difficile, utilisez les polythéistes. Ces derniers incantent un sortilège qui va détruire le phantasme en émettant un flash lumineux très intense. La statuette sera alors temporairement neutralisée et les investigateurs pourront la récupérer.

Hilion les bénira pour leur action, ce qui aura pour conséquence de lever les malédictions qui pèsent sur eux. Celui qui était sous l'emprise de la statuette pourra à nouveau parler de tout ce qu'il a vécu. Très vite, Hilion et les autres moines, bien que reconnaissants, deviendront hostiles aux polythéistes. Ces derniers seront reconduits fermement aux portes du

Les suivants d'Apollon : Martinus, Éléa, Kénitas

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	15	Piété	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	60
Conviction	75

Compétences

Culture Artistique	40 %
Discrétion	40 %
Dissimulation	40 %
Imposture	55 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Sciences occultes	40 %
Sortilèges de première voie	35 %
Survie	35 %
Trouver Objet Caché	40 %
Vigilance	35 %

Langues

Grec (parler)	65 %

Combat

• Bâton	40 %
Dégâts 1D6+2	

Sortilèges connus

L'improbable demeure de la sauvegarde

Les démons de Théophylos, serviteurs mineurs des contrées du rêve

Caractéristiques

CON	13	Endurance	65 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	15	Corpulence	75 %
INT	9	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13

Combat

• Griffes 50 %
Dégâts 2D4+2
• Morsure 25 %
Dégâts 1D6+4

Protection

aucune

Perte de Santé Mentale

1/1D6

monastère. Si les investigateurs ne font rien pour défendre ces alliés de circonstance, le meneur de des derniers annoncera qu'il sait comment neutraliser définitivement la statuette, espérant sauver sa personne et celles de ses compagnons. Le destin des investigateurs sera dans leurs mains : ils peuvent écouter les païens et s'allier à eux, au risque de se voir rejeter par les chrétiens, ou les chasser et subir à nouveau la malédiction de la statuette au bout de trois jours. Mais à ce moment, il leur sera beaucoup moins aisé de retrouver les fidèles d'Apollon.

Et si les investigateurs n'entrent pas dans le monastère ?

Cette scène alternative est là au cas où vos joueurs décideraient de ne pas pénétrer dans le monastère ou de s'enfuir suite à ce qu'ils pourraient y voir. Quel que soit le prétexte, la peur, le désintérêt, la nécessité de trouver des renforts, ils peuvent très bien attendre le matin ou partir de suite. Attendre ne sert à rien, la nuit ne se termine plus depuis que le monde des rêves a pénétré dans notre dimension. Vu de l'extérieur, c'est comme si un orage très sombre stagnait sur la vallée.

Rien ne doit empêcher les investigateurs de repartir. Mais cela ne stoppera pas les problèmes qu'ils avaient avant de venir au Paraclet (sauf pour ce qui est de la statuette qui est restée aux mains d'Hilion). Pire, au bout de quelques jours, les investigateurs, où qu'ils soient, seront contactés soit par l'autorité religieuse de leur résidence, soit par un fonctionnaire de la Drome pour les mander. Ils devront accompagner un groupe censé voir et régler le problème du Paraclet car l'orage s'étend petit à petit et on a plus de nouvelles des résidents.

Ils ne seront plus seuls mais accompagnés de soldats, de deux fonctionnaires de la Drome et d'un prêtre pour retourner au Paraclet mais là-bas, la situation aura empiré. Les rêves inoffensifs se sont transformés en périls plus menaçants et des entités du rêve ont pris le relais de certains des moines qui n'ont pas survécu à leurs propres phantasmes. Voici les changements par rapport aux deux scènes précédentes si les investigateurs reviennent après avoir fui :

La cellule de Jean

Le brave Jean est mort de fatigue au bout de deux jours de travail intensif. L'ogre est devenu fou depuis qu'il n'a plus personne à opprimer et il attaque toute personne qui pénètre dans son domaine à coup de fouet pour les clouer littéralement à une table afin de les faire travailler, ce qui est impossible. Ce monde reste dans la cellule, à la différence des autres, il ne s'étend pas dans le monastère.

La cellule d'Ansinus

Le pauvre homme est mort et son rêve est devenu le repaire d'une partie des résidents du monde d'Anstinoï. Un homme et une femme, celui qui fut égorgé et celle qui fut violée ont pénétré dans ce monde et ont tué le vieux moine. Son corps repose sur l'autel, les membres brisés. Les deux revenants se cachent en attendant que quelqu'un vienne au secours de défunt afin de fondre sur lui et de le tuer en l'étouffant comme dans la cellule d'Anstinoï.

La cellule d'Anstinoï

Le moine assassin a payé sa peine. Il a fini par se consumer dans les flammes et a rejoint ses



fantômes. Il les dirige afin de tuer tous ceux qui viendraient lui rendre visite. À la différence des autres revenants, il ne porte pas les stigmates de la mort, si ce n'est qu'il ne respire jamais et que ses yeux sont entièrement noirs, mais c'est un détail qu'on ne remarque pas forcément dans la nuit qui hante son monde.

La cellule de Jean de Saremps

L'orgie est toujours aussi importante et rien n'a changé depuis le départ des investigateurs. Le même piège est en place, sauf que les hommes d'armes qui les accompagnent seront des proies faciles pour les phantasmes sexuels.

La cellule de Matheus

Le moine simple d'esprit n'aura pas tenu le choc très longtemps. Au bout d'une nuit et d'une journée dans ce monde incompréhensible, il deviendra complètement fou à lier et se jettera comme un animal enragé sur le premier être qu'il rencontre. Il attaquera un membre de l'expédition et se fera vraisemblablement tuer car il n'y a pas de moyens de le ramener à la maison. Il se cachera dans les racines à l'entrée de la cellule de Théophylos.

La cellule de Justinius

le petit Justinius n'aura finalement pas été sauvé lors de cette nuit. Tout a brûlé dans son monde et tout brûle au dehors : le monastère est coupé en deux par l'incendie. L'éteindre n'est pas difficile mais laborieux, et surtout peu de personnes veulent s'approcher des flammes car on distingue des silhouettes humaines brûlées au milieu de celles-ci. Elles sont inoffensives mais terrifiantes malgré tout.

La cellule de Théophylos

La jungle est beaucoup plus importante au dehors de la cellule et seul l'incendie de Justinius l'empêche de prendre possession de tout le monastère. Néanmoins Théphylos est toujours vivant, car en archange vengeur il a éliminé tous les démons mais aussi tous les polythéistes. Il sait quelques bribes de ce que savaient les fidèles d'Apollon car il les a torturés avant de les tuer, se demandant pourquoi ces démons avaient un visage humain. Il pourra dire aux investigateurs que la statuette doit être renvoyée dans l'enfer qui l'a créé, dans la cité noire au cœur de la mer de sable. Mais sans autre explication malheureusement pour les joueurs.

La cellule d'Agidio

Le pauvre higoumène a été renversé et c'est une entité du rêve qui siège à sa place. Le moine est devenu son bouffon qu'il torture pour sa plus grande joie. Toute la scène a pris une allure grotesque où chaque personne est devenue un semblant d'être humain : les visages sont déformés ou flous, les corpulences improbables, les bruits ou les odeurs intolérables. Il n'y a que la force pour sauver l'higoumène, à moins de retrouver Hilion avant.

La cellule d'Hilion

Le saint est aux portes de la mort. Ses traits sont livides et il semble comme vide de toute énergie. La statuette a commencé à vampiriser son essence et le draine petit à petit. Le dieu chacal qui protège la statuette a pu se renforcer grâce à cela et dispose maintenant d'un kopesh et d'un bouclier. C'est devenu un adversaire redoutable.

Ces scènes alternatives sont plus violentes et plus tournées vers l'action. Le temps de comprendre ce mystère est révolu et la situation a tellement empiré qu'il ne reste plus qu'à détruire ce qui a été engendré. Enfin, le dernier acte de cette aventure sera largement plus difficile sans l'appui des disciples d'Apollon.

Final : vers la cité noire au cœur de la mer de sable

Si les investigateurs ont rejeté leurs alliés polythéistes, ils se retrouveront dans la même situation qu'au début du scénario.

Hélas pour les plus intransigeants d'entre eux, ils devront pour se libérer de la malédiction pactiser avec des païens : les voies du Seigneur sont ainsi faites. En effet, à moins de posséder des dons de prophétie (ou de connaître des personnes possédant ce don), ils ne sauront pas comment neutraliser la statuette. Alors que les fidèles d'Apollon le savent.

Leur grand prêtre leur a retranscrit certaines de ses visions :

- l'objet du mal est un chien des temps anciens. Ce chien est invincible mais comme tout animal domestique il possède une maison. Renvoyez le chien dans sa niche, et il ne s'occupera que de son territoire, délaissant ses précédents os
- la dernière demeure du dieu charognard est située dans la mer de sable, là où avant se dressait un empire d'ombres. Elle est issue du fleuve des morts et seuls les marins des sables peuvent retrouver l'antre de la bête
- l'idole fut volée par des mains mortelles, elle doit retrouver sa niche. Mais elle est gardée par les choses autrefois hommes

Ces visions peuvent être interprétées comme le veulent les joueurs. Les moines, tout comme les païens, ne peuvent que donner leur version. Voici la vérité derrière ces paroles sibyllines :

La statuette doit retrouver la niche (dans le mur) où elle était posée, dans l'ancienne cité stygienne de Nitocris. Cette cité, en ruines et recouverte de sable, fut redécouverte il y a moins d'une dizaine d'années par des Touaregs. Ils pillèrent une partie des objets encore intacts et les ramenèrent au sud de la Libye. Là, ils durent s'allier avec Amulas, un puissant chef de tribu berbère, qui y récupéra un artefact d'une grande puissance. Pour maintenir son secret, il emprisonna une grande partie de ses guides dans la cité morte, les autres furent mis en esclavage. Ceux qui furent emprisonnés devinrent très vite fous, à cause de l'ambiance morbide et malsaine et de la seule nourriture qu'ils trouvèrent, des champignons qui poussaient sur les restes de poussière des momies de l'époque antique. Ils sont devenus des êtres plus tout à fait humains.

Il reste donc aux investigateurs à retrouver des guides pour trouver une cité cachée dans le désert et à remettre la statue dans son lieu de départ. Les polythéistes veulent accompagner les investigateurs, afin de mettre un terme à ce maléfice, mais leur présence dépendra de la réaction des investigateurs face à leur foi hérétique.

Annexes

Annexe 1 : les délires possibles des investigateurs

Situation 1 : Les cauchemars
Cette manifestation classique afflige l'investigateur en lui faisant vivre des moments de sa vie où tout bascule dans l'horreur : on annonce la mort brutale de sa femme ou de ses enfants (ou bien de ses compagnons investigateurs), il est victime d'un assassinat, il est témoin d'un crime odieux, il voit des monstres... Faites lui jouer cette scène comme si de rien n'était (quitte à simuler un faux combat dans le cadre de l'assassinat) et insistez sur la brutalité de l'horreur qui se dévoile à lui. Il finit toujours par se réveiller à un moment, en sueur et n'arrive plus à se rendormir. La seconde fois, expliquez qu'il a rêvé éveillé et s'est mis à hurler en pleine rue lorsqu'il est sorti de ce cauchemar. La conséquence technique de ces cauchemars c'est de perdre un peu de SAN (1/1D4) et de subir un malus de 10% à toutes ses actions physiques ou liées à un effort mental. Il apparaîtra aux autres investigateurs comme fatigué, pale et avec les nerfs à vif (il s'emporte facilement, a tendance à crier et insulter plutôt qu'à parler normalement).

Situation 2 : les visions d'enfer
L'investigateur typique victime de cette expérience doit avoir une COV élevée (supérieure à 60) ou avoir une occupation liée à la religion. Lorsqu'il pénètre dans des lieux consacrés (le plus souvent des églises), les statues se mettent à le regarder et certaines à pleurer des larmes de sang. Il est évidemment le seul à s'en rendre compte. Les vitraux, les fresques ou même les reliefs se mettent à s'animer et à se transformer en scène macabre, souvent la mise à mort sanglante d'un des investigateurs de la scène. L'expérience est traumatisante (perte de SAN de 1/1D4) et met la FOI de l'investigateur à rude épreuve : faites lui faire un test de Piété. En cas d'échec, il perd 1D4 points de COV. Faites lui redouter d'approcher les lieux de cultes, quels qu'ils soient.

Situation 3 : le somnambule
Un des investigateurs, celui qui a la plus petite COV, se réveille un matin dans une rue inconnue, ses vêtements souillés par la boue et le sang. Il est aussi contusionné (faites lui perdre 2 Points de Vie). Il ne se rappelle absolument rien mais tient dans sa main la statuette du dieu chacal. Adaptez la situation en fonction de ce qu'ont décidé les joueurs : s'ils l'ont remis à Propidus, l'investigateur l'aura volée, s'ils s'en sont débarrassés en la jetant à la mer, l'investigateur est tout trempé... Quoi que décide le joueur, son investigateur va se retrouver incapable de dire aux autres qu'il possède la statuette. Il lui est incapable de prononcer une phrase qui mettrait les autres sur la piste, même à demi-mot. Faites comprendre au joueur qu'il est important qu'il joue le jeu. S'il se débarrasse de la statuette, il se réveillera le matin suivant dans une situation similaire. N'hésitez pas s'il l'a volée chez Propidus à lui faire entendre qu'il y a eu un cambriolage chez le noble et qu'un serviteur a été tué. Laissez planer le doute sur l'implication ou non de l'investigateur dans ce meurtre et faites lui perdre de la COV en fonction de sa réaction (mais pas trop, car ce n'est pas lui le tueur). Il ne sera libéré de ce terrible secret qu'au moment où le frère Hilion du monastère du Paraclet lancera un sortilège qui lèvera partiellement la malédiction. Le joueur comprendra très vite qu'il a un problème grave et qu'il lui faut trouver un moyen pour se débarrasser définitivement de la statuette.

Situation 4 : le chacal
Un des investigateurs est suivi et observé par un chacal. Cet animal apparaît régulièrement à la vue de l'investigateur, le scrutant sans expression particulière et détalant s'il fait mine d'approcher. Il le croise au détour d'une rue, dans un jardin d'un ami qu'il visite, sur un toit d'une maison dans la vieille ville, caché derrière un pilier dans une église...La nuit, l'investigateur entend gratter à sa porte et s'il va voir la raison du bruit, trouve le chacal en train de l'observer dans le noir. Quoi que fasse l'investigateur, il n'arrive jamais à l'attraper. Si dans un premier temps cela peut lui paraître étrange, il peut très bien faire celui qui ignore le phénomène. Mais plus le temps passe, plus le chacal apparaît dans l'environnement proche de l'investigateur : dans son quartier, dans sa propre demeure, dans sa propre chambre, un

soir. Vers la fin de la scène, l'investigateur aperçoit une ombre humaine se rapprocher au détour d'une rue. L'ombre de la silhouette possède une tête de canidé et lorsqu'elle devrait apparaître au coin de la rue, il n'aperçoit que le chacal. Cet animal, une créature des contrées du rêve, peut apparaître et disparaître à volonté du moment qu'on ne le regarde plus. Il est inoffensif mais reste attiré par l'investigateur parce que ce dernier a une aura marquée par le dieu chacal. Ce chacal doit apparaître régulièrement à l'investigateur au cours du reste de l'aventure. C'est un bon moyen d'aider les investigateurs en leur dévoilant une piste ou en les prévenant d'un danger. De toutes les situations, c'est la moins malveillante.

Situation 5 : la vieille voyante

L'investigateur, au gré de ses occupations habituelles, croise dans une rue une vieille mendiante. Cette dernière, vêtue de haillons ressemblant aux accoutrements berbères et ayant un œil vitreux, lui demande l'aumône. Faites que l'investigateur soit charitable et lui donne une piécette. Voulant le remercier, elle lui prend la main et essaie de lui lire son avenir. Qu'il accepte ou non, elle sera prise d'un spasme et se mettra à hurler des imprécations sur la malédiction de l'investigateur : « Par le tout puissant, votre âme est souillée, maudite ! Le charognard a marqué votre chemin, celui de la damnation ! Les anges se détournent, les viles bêtes vous accompagnent, vous êtes un fléau pour la terre des vivants ! Maudit ! Maudit ! » La vieille s'enfuit comme une hystérique et de nombreux passants ont remarqué la scène. Par la suite, la rumeur s'est propagée et beaucoup de relations de l'investigateur refusent de le voir ou décommandent toutes les rencontres prévues. Très vite la vie de l'investigateur est parasitée par des faits anodins mais qui prennent une grande importance à présent : le lait tourne dans l'heure dans sa demeure, un de ses esclaves s'est brisé la jambe quand une étagère s'est effondrée sans raison, on retrouve un mendiant mort devant sa porte (décédé de mort naturelle mais qu'importe)... Tout au long de l'aventure, dès que quelqu'un peut avoir la guigne, ce sera cet investigateur (repas avarié, coup perdu, se prendre une porte lorsque l'on court...).

Situation 6 : les fous

Cette situation peut être vécue par plusieurs investigateurs en même temps. Il (ou Ils) est contacté par un groupe de fous qui se prennent pour des satanistes. Ils l'accostent très discrètement et tentent de lui parler en code, qu'il ne peut comprendre évidemment. S'ils se font peu insistants au départ, ils vont tenter de gagner ses faveurs et l'importuneront de plus en plus en se présentant chez lui ou lors d'un rendez-vous qu'il aurait avec quelqu'un d'autre. Ils parleront toujours de manière sibylline mais finalement n'auront rien de particulier à dire. Ils sont convaincus que l'investigateur est l'Antéchrist, et qu'ils doivent lui obéir pour répandre le mal. Mais ce ne sont que quelques simples d'esprit qui ont sombré dans la folie : ils ne savent même pas torturer un chien errant. Ils seront néanmoins une plaie pour la vie sociale de l'investigateur et déclareront qu'un démon chien leur est apparu en songe et leur a montré son visage. Si l'investigateur se débarrasse de ces importuns, il sera à nouveau accosté par un fou, ou deux ou trois, ou encore un autre... Et toujours avec des références à ce démon chien.

Annexe 2 : le monastère du Paraclet

Description du monastère

Il est situé dans une petite vallée de la chaîne de l'Aurès. Le terrain est assez plat et il faut suivre un chemin de terre qui serpente sur moins de cinq kilomètres dans cette vallée. Les bords de la dépression ne sont hauts que d'une centaine de mètres et la pente n'est pas élevée puisqu'on peut la gravir avec un cheval ou un âne sans risquer de tomber ou de casser une patte à la monture. La végétation est rase et il n'y a aucun arbre à l'horizon si ce n'est les dizaines d'oliviers qui poussent le long du sentier. Il fait chaud mais pas sec à cause de la source au fond de la vallée qui humidifie la dépression. On peut voir de temps en temps le long du sentier de minuscules cabanes de bois mal agencées. Elles n'ont pas de fenêtre et une entrée souvent fermée par un rideau assez miteux fait de broussailles. Il s'agit d'ermitages dont la majorité est inoccupée. Dans les autres se terrent soit des extatiques, soit des fous envoyés au Paraclet. Tous sont inoffensifs mais socialement déficients. Le monastère en lui-même se situe au fond de la vallée, là où les contreforts de l'Aurès se dressent avec des pentes raides et nues. Derrière les édifices du monastère se trouve un petit étang alimenté par une fameuse source « miraculeuse ». Il est peu profond (au maximum deux mètres) et possède une eau claire et irisée. L'étang est collé au fond de la vallée, au pied d'une falaise abrupte qui se termine en une caverne peu profonde creusée par l'eau.

Le monastère en lui-même est composé d'un corps principal, d'une dépendance et d'une douzaine de cabanes similaires à celles du sentier. La terre est régulièrement retournée pour permettre l'agriculture, mais sur de petites parcelles qui ne sont pas très fertiles. Le sol est rocailleux et une vingtaine d'oliviers centenaires parsèment le terrain. Le corps principal est fait de pierres de taille, haut de quatre mètres au toit incliné vers l'intérieur. Il s'agit d'un cloître carré irrégulier avec une fontaine au centre et des portiques sur les bords d'où on accède aux cellules des moines. Une lourde porte en bois se situe à l'avant. C'est la seule entrée/sortie. Les cellules n'ont pas de fenêtres mais une meurtrière pour laisser filtrer un peu de lumière. À l'intérieur

Hilion

68 ans, saint vivant

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %
FOI	19	Piété	95 %

Valeurs dérivées

Impact	+1
Points de Vie	10
Santé Mentale	70
Conviction	95

Compétences

Écouter	45 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	35 %
Sortilèges de première voie	70 %
Sortilèges de seconde voie	60 %
Sortilèges de troisième voie	35 %
Vigilance	45 %

Langues

Grec	65 %
Latin	35 %
Berbère	15 %

Sortilèges connus

Le bouclier pieux, la volonté des martyrs, le courage des Justes, l'improbable demeure de la sauvegarde

se trouvent huit cellules, une salle commune pour les réunions, un réfectoire, un cartulaire (une chambre pour les archives), une salle pour écrire (scriptorium), une salle de prière et la chambre de l'higoumène (le supérieur du monastère). Il y a très peu de mobilier et aucune décoration, même sur les piliers qui soutiennent les grandes salles. Les murs sont épais, les portes en revanche sont légères (le bois est rare et précieux) et l'ambiance est sereine, fraîche mais toujours dans la pénombre. Le jardin intérieur est dédié aux simples, des herbes médicinales. Il n'y a pas de cloche dans le monastère, c'est un frère qui chante un psaume pour appeler les autres à la prière.

Les dépendances sont un ensemble de bâtiments fonctionnels accolés avec une base en pierre et le reste en briques crues. On y trouve les écuries, le silo à grain, le pressoir pour l'huile d'olive, le four, les chambres pour les envoyés, c'est-à-dire tous ceux qui ne sont pas ordonnés moines. Il s'agit de chambres communes avec quatre cadres en bois remplis de paille sèche et rêche faisant office de lits.

L'histoire du monastère du Paraclet

Ce monastère a déjà trois siècles d'existence. À l'origine il s'agissait d'un sanctuaire punique pour rendre hommage au dieu de la source. Elle avait en effet des vertus thérapeutiques et de nombreux nobles carthaginois venaient de la cité pour prier et se baigner dans les eaux afin de guérir. Avec la conquête romaine, le sanctuaire fut dédié à Esculape puis avec les chrétiens, il tomba dans l'oubli. Un jour au VIème siècle, un ermite se retira dans le lieu qui rassemblait tout ce qu'il fallait pour vivre à l'écart du monde. Dans son sommeil, l'ermite fut contacté par la divinité de la source qui lui demanda de lui rendre hommage en effectuant un sacrifice. À son réveil, l'ermite entreprit de créer un autel sommaire dédié au Dieu unique et il y pria tous les jours. Chaque nuit l'ermite vit le dieu de la source en rêve qui devint hostile à mesure qu'il comprenait que l'ermite ne lui ferait jamais de sacrifice. Éprouvé dans sa foi, le chrétien tint bon et finit par emprisonner le dieu dans l'autel qu'il jeta ensuite au fond du petit étang de la source. Ce saint vivant attira par la suite des disciples qui à sa mort fondèrent un ermitage. Trois cents ans plus tard les cabanes de ces derniers devinrent un monastère en dur financé par les aristocrates byzantins. La légende autour de l'ermite se propagea et on finit par y envoyer les dérangés et les agités pour qu'ils puissent guérir dans ce lieu saint. Bien peu y croyait vraiment, mais c'était un moyen efficace pour se débarrasser des fous et des personnes trop encombrantes. C'est toujours cette fonction qui prime en 870. Le monastère est donc habité par de vrais frères sous la direction d'un higoumène et de non initiés qui sont là pour guérir. Lorsque les investigateurs arrivent, il y a huit frères en plus de l'higoumène et cinq résidents laïcs.

Les résidents du monastère

Agidio Alphonse, Higoumène

Cet homme de 38 ans, cadet d'une famille aristocratique carthaginoise, a vécu toute sa vie en exil. À l'âge de 15 ans, il fut envoyé en Espagne pour concrétiser une alliance entre une grande famille galicienne, les Aperotii, et sa propre famille d'origine wisigothique. Là-bas, refusant de se marier avec la fille benjamine de la famille, une pauvre femme trop laide et trop inculte à son goût, il prétexta l'appel de la foi pour éviter l'union. De dépit, la famille espagnole, très croyante, l'envoya à Saragosse où il fut ordonné prêtre vers l'âge de 19 ans. Le décès soudain de ses parents il y a une quinzaine d'années, de la peste, le fit revenir en Carthagie dans le giron byzantin. Ecœuré par les intrigues de cour qui accaparaient le reste de sa famille, il chercha encore une fois une échappatoire et remarqua le minuscule monastère du Paraclet. Contractant une faveur auprès du patriarche de Carthage, il fut nommé higoumène, c'est-à-dire dirigeant, du petit ermitage. Loin du monde, il est très heureux de sa tâche qu'il remplit avec dévotion mais sans excès de zèle. Peu de personnes arrivent au monastère et les huit frères dont il a la charge sont suffisamment autonomes pour ne pas l'accaparer. Agidio, dont le nom Alphonse fut celui qu'il porta en Espagne, reste reclus la plupart du temps. Habitué à rester en contemplation, ce n'est pas un homme qui sait gérer les urgences et la pression. Son dégoût de la cour et des intrigues lui font éviter au maximum de devoir prendre parti, sauf si cela lui permet d'être laissé tranquille, quitte à ce qu'il soit mis à l'écart. C'est un homme néanmoins poli mais qui expédiera au plus vite les investigateurs une fois le protocole pour leur arrivée suivi.

Frère Hilion, le vertueux

Hilion a senti l'appel de Dieu dès son plus jeune âge. Délaissant les jeux brutaux de ses camarades, il fut enfant un être avide d'histoires sur la Bible et pleura la première fois qu'il fut amené à une messe. Très tôt, vers l'âge de six ans, il décréta qu'il finirait dans l'Église, ce qu'il fit. D'extraction pauvre, il ne put jamais malgré sa foi extraordinaire, prétendre à diriger un établissement comme le monastère du Paraclet. Peu lui importe, son unique but est de louer le Seigneur et de venir en aide aux plus faibles. Hilion est d'un naturel humble, ne haussant jamais la parole, ne se mettant jamais en avant. Chacune de ses paroles est emplie d'un enthousiasme religieux qui frise le fanatisme. C'est un homme profondément pacifiste, qui suit à la lettre la doctrine d'amour, quitte à apparaître comme un œcuménique. Il considère l'hospitalité comme une vertu

première au monastère, même si c'est pour accueillir des mécréants ou des infidèles, du moment que ces derniers reconnaissent la supériorité du Christ (du moins devant lui).

Hilion est véritablement un saint vivant. Sa COV est de 90, et sa profonde piété lui permet de pouvoir utiliser des sortilèges de la tradition chrétienne. Bien qu'il n'en connaisse que peu, trois, ils seront fondamentaux pour permettre de déjouer les maléfices de la statuette du dieu chacal.

Frère Ansinus, le diligent
Ansinus est un moine qui porte sur ses épaules les responsabilités du monastère. C'est lui qui accueille les nouveaux arrivants, c'est lui qui distribue les tâches et vérifie que tout le monde se comporte comme il le faut. Il a en charge la garde du cellier (pour la nourriture) et du cartulaire (pour les quelques archives écrites). Son temps est pris par toutes ces charges séculières et il ne peut presque jamais passer du temps dans la prière ou la contemplation. C'est d'ailleurs ce qui le ronge, car en assumant le rôle de l'higoumène, il est convaincu qu'un jour il pourra prétendre à le remplacer et tard dans la nuit, il se mortifie pour ces pensées emplies d'orgueil.

Frère Théophylos, l'exalté
Théophylos fut il y a une dizaine d'années un résident non ordonné du monastère. Entendez un fou venu pour être guéri. Il semblerait que la retraite lui ait fait le plus grand bien et il n'a jamais voulu quitter le Paraclet. Mais la folie n'est jamais non plus partie. C'est un homme qui est en proie à une forme de schizophrénie dans laquelle il entend les voix des anges et des démons. Ses rêves l'envoient dans un monde de merveilles et de mort. La plupart du temps, il sermonne quiconque le croise sur les vertus pour survivre à l'Apocalypse prochaine. Inoffensif normalement, il sera la plus grande menace lorsque le monde des rêves et celui des vivants se croiseront au monastère.

Frère Jean, le passif
Jean est un paresseux. Il s'est réfugié au Paraclet parce qu'il ne voulait pas exercer un métier, il resquille régulièrement lors des travaux quotidiens en jouant sur la charité de ses frères pour l'entretenir. Dans un monastère plus important, avec une direction plus forte, il aurait déjà été chassé. Mais pas au Paraclet. Il passe donc ses journées à « méditer », c'est-à-dire à se promener et à somnoler dans un coin. Sa plus grande peur serait de voir arriver un nouveau dirigeant qui tel un tyran, le forcerait à faire des travaux insurmontables, c'est dire ce qu'on attend de lui.

Frère Anstinoï, le caché
Anstinoï est un être recherché. Il y a quelques années, c'était un fils de marchand qui tua un jeune noble suite à une altercation autour d'une femme. Pourchassé, il réussit à disparaître dans les montagnes de l'Aurès où il usa de sa force et de son manque de scrupule pour attaquer un petit village de Berbères pour se nourrir. Il viola même la jeune fille de la seule famille qui y résidait. Pourchassé à nouveau par les tribus cette fois, il arriva au Paraclet où il changea de nom et devint moine. Bien qu'il essaie sincèrement de refaire sa vie dans la piété, une fois la nuit tombée ses anciens péchés et ses victimes viennent le tourmenter.

Frère Justinius, le compatissant
Justinius est celui qui s'occupe le plus des résidents. C'est un homme d'une patience et d'une douceur rare qui a appris au fil des ans à s'occuper des malades. C'est l'un des seuls (avec Hilion et Ansinus) qui visite régulièrement les cabanes des résidents. Âgé, il a bientôt cinquante ans, il est l'âme du Paraclet.

Frère Matheus, l'étranger
Matheus n'est pas d'ici. Nul ne sait ses origines, mais son fort accent germanique le trahit : c'est un carolingien ou un Lombard. Même lui à force ne sait plus. Simple d'esprit, il aide volontiers tout le monde mais ne parle que très peu : il comprend assez bien les personnes mais ne sait pas parler correctement. Matheus n'est ni une gêne, ni un atout. Il est, simplement, au Paraclet.

Frère Jean de Saremps, le déchu
Jean était un fils d'aristocrate. Aîné de sa famille, il devait succéder à son père. Mais ce dernier le déshérita lorsqu'il apprit qu'il aimait les hommes et qu'il le surprit en plein acte avec un malheureux. Il fallut toute l'influence de son père pour éviter le scandale mais le mal était fait. Il fut déshérité, envoyé dans les ordres et consigné dans un monastère mineur, loin de sa famille. Jean est un être amer et peu aimable, qui sait qu'il n'a d'autre avenir que celui d'être moine. Bien qu'il ait fait la paix avec son corps et maîtrise mieux que les autres les élans de la chair, il reste celui que tous évitent.

Cinq personnes résident aussi au monastère au moment où les investigateurs arrivent. Certains ne se montreront pas sauf si les investigateurs décident de les rencontrer. En effet deux d'entre eux sont gravement malades, un de la lèpre, un autre d'une autre maladie de la peau qui le rend très difficile à regarder. Ces deux résidents n'attendent que la mort, le plus paisiblement possible bien qu'ils souffrent beaucoup. Ils sont très reconnaissants envers les moines mais ne veulent pas les déranger dans leurs occupations. Deux autres sont des fous : un jeune homme du nom de Roderic qui est déficient mental et un vieil homme au nom juif d'Isaïe qui a sombré dans la paranoïa. Le dernier, Melchenech, est un petit marchand qui est venu chercher le réconfort et le calme après qu'un incendie ait provoqué la mort de toute sa famille alors qu'il était sur les routes.

Les moines du Paraclet, humains au service de dieu

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	15	Piété	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+1
Points de Vie	12
Santé mentale	60
Conviction	75

Compétences

Discrétion (Anstinoï seulement) 45 %
Écouter 35 %
Imposture 20 %
(55 % pour Anstinoï)
Métier
- Paysan 45 %
- Artisan 35 %
Premiers soins 45 %
Psychologie 50 %
Se cacher (Anstinoï seulement) 40 %
Survie 20 %

Langues

Grec 60 %

Combat

• Poings 30 %
(65 % pour Anstinoï)
Dégâts 1D3+1
• Gourdin improvisé 20 %
(40% pour Anstinoï)
Dégâts 1D6+1
• Épée courte (Anstinoï seulement) 35 %
Dégâts 1D8+1



Scénario 3

Dans l'antre du chacal

« Où les investigateurs traversent le grand désert pour remettre une idole maudite dans les ruines qui l'ont engendrée. »

En quelques mots...

Cette dernière partie est d'une longueur variable. En effet, il ne tient qu'à vous, gardien, de mettre des embûches ou des opportunités d'aventures sur le chemin des investigateurs. Après avoir rencontré des alliés parmi les fidèles d'Apollon, et mieux compris la menace que fait peser la statuette, il va falloir trouver des guides parmi les tribus du désert, traverser des étendues sauvages qui éloignent de plus en plus les investigateurs de la protection de l'Empire byzantin. Au terme d'un voyage éprouvant, ils découvriront les ruines ensevelies d'une cité lugubre où la seule menace est posée par des hommes prisonniers et devenus à moitié fous. Une fois la statuette remise dans sa niche, l'emprise de la malédiction disparaîtra mais le lieu deviendra progressivement une zone où le monde des cauchemars et celui des vivants s'entrecroisent. Enfin dans cette cité perdue, ils apprendront qu'un homme puissant, le tyran berbère Amulas est déjà venu auparavant. Lorsqu'on voit ce qu'une simple statuette possède comme pouvoir, on ne peut que craindre ce que cet homme a rapporté de son voyage.

À l'affiche

En plus des investigateurs, on peut retrouver les trois polythéistes (Martinus, Eléa et Kénitas) qui les ont aidés lors du précédent scénario s'ils ont décidé de s'allier avec eux. Peuvent intervenir d'autres connaissances croisées auparavant comme Hannibal Barca. Face à eux, ils devront négocier avec des tribus berbères ou touaregs sauvages et méfiantes, une horde de cadavres non morts et les terrifiants perdus de la cité oubliée, des gens du désert devenus fous après avoir été faits prisonniers dans la cité antique. Mais le pire ennemi sera surtout la nature car une expédition en plein désert est toujours une aventure dangereuse.

Implication des investigateurs

Là encore, s'ils veulent sortir indemnes de cette aventure, les investigateurs sont forcés d'y participer. Confier le retour de la statuette à quelqu'un d'autre fait courir le risque que cette personne échoue. Alors, la statuette sera perdue dans le désert et ils ne pourront jamais lever la malédiction qui pèse sur eux.

Résumé de l'épisode précédent

Afin de trouver la force spirituelle pour combattre l'état de folie qui s'est emparé des investigateurs, ces derniers se sont rendus dans un monastère isolé. Là, la statuette s'est activée et a utilisé les songes des moines pour briser la frontière entre le monde des rêves et celui des vivants. Après avoir affronté les cauchemars matérialisés des moines, ils ont réussi à neutraliser temporairement la statuette. Ils se sont alliés pour la circonstance avec des païens suivants d'Apollon, un dieu bienveillant qui veut lui aussi éliminer ce mal.

Enjeux et récompenses

Encore une fois, l'enjeu principal est la santé mentale des investigateurs. On peut y rajouter la possibilité de retrouver un lieu oublié de l'histoire recélant de terribles secrets. Enfin s'ils parviennent à surmonter les épreuves, ils auront une preuve qu'un des investigateurs les plus influents de cette partie du monde possède au moins un autre de ces artefacts maudits.

Ambiance

Cette aventure est en deux temps. D'abord l'expédition doit être nimbée d'une excitation pour découvrir des pays inconnus, et aussi générer le sentiment de quitter un monde (l'Empire byzantin chrétien) pour un autre (le désert où il n'y a pas d'ordre et aucune des traditions des investigateurs). La deuxième partie, centrée sur la cité oubliée, doit générer un sentiment de menace latente. Il n'y a pas de grand ennemi, pas de créature surpuissante, mais une atmosphère sourde où les investigateurs doivent devenir paranoïaques. Ils sont dans un monde mort, mais un monde qui reste dangereux de manière inexplicable.



Fiche technique

Investigation	●○○○○
Action	●●●●○
Exploration	●●●●○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○

Style de jeu	**Investigation occulte**
Difficulté	Débutant
Durée estimée	Variable, au minimum 3 h
Nombre de joueurs	5
Types de personnages	Tout type

Comment retrouver une cité oubliée depuis des siècles ?

Cette troisième aventure dépend beaucoup des actions et des réactions des investigateurs. En effet l'aventure sera d'autant plus facile qu'ils se seront fait d'alliés dans les deux précédents volets. C'est à vous, gardien, qu'il incombe d'adapter cette partie pour la rendre ardue ou simplement une étape narrative.

Les investigateurs ont toujours la statuette et savent maintenant le pouvoir qu'elle recèle. Ils savent aussi que le seul moyen connu est de la ramener dans son lieu d'origine, une cité perdue dans le grand désert. Mais ce n'est pas d'une grande utilité si on ne sait pas où elle se trouve.

La première étape est donc de se renseigner sur ce lieu. La seconde est de monter une expédition pour s'y rendre. La dernière, c'est de le faire le plus vite possible car le pouvoir de la statuette, momentanément neutralisé par Hilion, se renforce de jour en jour.

Voici récapitulé les alliés rencontrés qui peuvent aider les investigateurs. Bien évidemment, si les investigateurs s'en sont fait des ennemis, ils ne leur seront d'aucun soutien.

- Ioannes de Bithynie, alias Hannibal Barca. C'est sans doute la personne la plus influente que les investigateurs aient rencontrée. Demander une audience est aisé, le convaincre de les aider un peu moins. Hannibal, comme dans la première aventure, n'aime pas se mettre en avant. Mais si on présente la statuette comme une menace pour la cité, il finira par les aider, tout en expliquant bien qu'ils lui devront une faveur importante. Si les joueurs pensent à le contacter, et qu'ils sont suffisamment diplomates, Hannibal leur trouvera en peu de temps (au moins une semaine malgré tout) des contacts et quelques informations sur cette cité, le tout gratuitement, enfin pour le moment

- l'autre contact majeur est la femme du défunt Euther Decimus. En effet ce dernier avait forcément des contacts avec des tribus du désert qui lui ont fourni entre autres la statuette. C'est en réalité le frère d'Euther qui a repris l'affaire. Le retrouver est aisé, il a emménagé dans la demeure de son frère. Négocier avec lui ses sources est plus délicat. Il verra d'un mauvais œil des personnes qui pourraient le doubler avec ses fournisseurs. Les investigateurs pourront récupérer ses informations en le payant, en jouant sur la dette que sa famille a contractée avec eux (s'ils ont bien retrouvé les meurtriers de son frère lors du premier scénario) ou le menacer en faisant appel à des alliés puissants (comme le métropolite ou le secrétaire Léon Lorelle). C'est la piste la plus fiable

- les alliés fidèles d'Apollon ont aussi leurs propres ressources, mais elles sont limitées. Ils savent à quoi s'attendre et connaissent des personnes d'autres cultes païens qui les guideront, mais ne voudront jamais que les investigateurs monothéistes les suivent ou aient connaissance de ces autres cultes

- la tribu des Bagrachoui est aussi une piste importante. Si les investigateurs se sont bien comportés, et s'ils acceptent là aussi de contracter une dette envers le chef de cette tribu, ils pourront bénéficier de l'assistance d'un jeune Berbère du nom de Moussawa. C'est lui, le neveu du chef, qui ira négocier avec les tribus pour avoir un guide fiable dans le grand désert

Quoi qu'il arrive, les investigateurs devront se rendre à Tacape, lieu de départ du monde civilisé pour le désert. La route est longue mais connue des investigateurs.

L'autre grande difficulté dans l'affaire est de trouver les financements pour l'expédition. Il leur faut payer le trajet, acheter des vivres, payer les guides, donner de nombreux bakchichs pour les informations, les laisser passer... À moins qu'un des investigateurs soit riche et décide de dilapider sa fortune, ils ne pourront subvenir à tous ces besoins seuls. Il leur faudra donc trouver cet argent et contracter des dettes auprès d'usuriers ou de contacts. N'hésitez pas à insister sur cet aspect. Les investigateurs savent que leur vie est dans la balance, en plus d'œuvrer contre les forces du mal. C'est donc une scène d'interaction où la diplomatie, le crédit et les relations des investigateurs sont primordiaux. Relisez la partie consacrée au commerce et aux prix (voir le chapitre page 199) pour avoir

Les informations nécessaires pour mener à bien l'expédition

- Il existe de nombreuses tribus qui traversent le désert. On peut négocier avec certaines d'entre elles à Tacape ou à Amulopolis en Phasanie
- Le trajet met en moyenne trois semaines de Tacape pour atteindre l'oasis où le trajet bifurque de la route de l'or, la principale route qui traverse le désert et un mois de Phasanie
- Il n'y a qu'une étape dans la première partie du voyage pour se réapprovisionner, une oasis aux mains de la tribu des Enghazis, celle de Bakdid Amulas, le tyran de Phasanie (voir le chapitre sur la Libye page 333)
- Il existe un lieu très fertile à deux semaines de voyage où on peut se réapprovisionner, mais c'est un lieu sacré pour les tribus, aussi aucun Berbère ne veut s'y rendre. Il s'agit de la vallée des esprits affamés (voir les secrets de la Carthagie page 296). Comme aucune tribu ne contrôle ce lieu, il ferait une étape intéressante pour se réapprovisionner sans avoir à négocier ou parlementer avec les tribus du désert, exercice toujours délicat pour des étrangers, surtout byzantins

Moussawa, jeune Berbère téméraire

Moussawa est un jeune homme, orphelin de père et de mère. Élevé par la tribu, il considère son chef comme son père, attentif, attentionné et bienveillant. Il est aimable, courtois avec les étrangers. Il se montre curieux à leur encontre, prêt à satisfaire tous leurs désirs pour peu qu'ils le respectent, lui, l'habitant du désert. Si cela n'est pas le cas, il peut montrer un visage dur et parfois abandonner les étrangers dans le désert, qui ne reviennent alors jamais. Cela n'est arrivé qu'une seule fois dans sa vie, il escortait à l'époque des Berbères venus du Maroc à la recherche d'une ancienne cité disparue, des Berbères cruels et pervers, et il s'en souvient encore aujourd'hui.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %
FOI	13	Piété	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	65
Conviction	65

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	40 %
Discrétion	60 %
Dissimulation	55 %
Écouter	55 %
Équitation (chameau)	50 %
Négociation	40 %
Orientation	70 %
Survie	40 %
Trouver Objet Caché	40 %
Vigilance	40 %

Langues

Berbère (parler)	75 %
Grec (parler)	45 %

Combat

• Bagarre	45 %
Dégâts 1D3+2	
• Épée	40 %
Dégâts 1D10+2	
• Bâton	30 %
Dégâts 1D6+2	

Les pillards

Si les investigateurs ne sont pas assez prudents, ils risquent d'être suivis par une bande de pillards. Ces derniers sont au nombre de 11, ils chevauchent de petits chevaux, sont armés d'une épée berbère courte et d'arcs. Ils sont vêtus de couleurs claires allant du marron au blanc cassé. Ils sont prudents pendant une semaine, chevauchant à la limite du champ de vision de l'expédition. De temps en temps ils avancent un peu plus et s'arrêtent à une centaine de mètres. Là ils crient et hululent avant de repartir. Ces tentatives d'intimidation servent aussi bien à tester la combativité des investigateurs que d'estimer leurs forces. Juste après la première oasis, ils attaqueront de nuit. Quelle que soit l'issue du combat, ils tueront au moins trois guides berbères et détruiront ou perceront la moitié des outres contenant l'eau et l'huile. Les investigateurs pourront rebrousser chemin pour racheter au prix fort ce qui leur manque (s'ils en ont les moyens) ou continuer. Ce serait une excellente opportunité pour les tenter avec la vallée des esprits affamés.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	14	Volonté	70 %
FOI	12	Piété	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	70
Conviction	60

Compétences

Discrétion	55 %
Dissimulation	40 %
Écouter	35 %
Orientation	50 %
Pister	40 %
Se Cacher	55 %
Survie	60 %
Vigilance	50 %

Langues

Berbère (parler)	80 %

Combat

• Dague 50 %
Dégâts 1D4+1

une idée des prix pratiqués. Considérez que les prix disponibles pour les investigateurs, à moins qu'ils ne soient assistés par Moussawa, sont toujours plus élevés (en moyenne une fois et demie le prix de départ).

Seuls face au désert

Là encore, cette partie de l'aventure est à durée variable. En relisant le chapitre sur la Libye (voir page 333), vous aurez une multitude d'informations pour mettre des obstacles ou des épreuves pour vos joueurs. Cette partie en détaillera seulement deux.

À Tacape, les investigateurs byzantins sont encore chez eux. Bien que la cité soit habitée par une majorité de Berbères, ce sont les lois du basileus qui s'appliquent et c'est la foi chrétienne qui domine. Néanmoins aux abords des caravansérails et des rassemblements de tentes berbères, on est aux portes d'un autre monde. Ici personne ne parle le grec ou le latin, les usages sont très souvent païens et emplis de superstition. Un Byzantin est d'abord vu avec méfiance, puis, s'il n'est pas hostile, avec une déférence feinte. Les marchands négocient de manière acharnée, et un investigateur versé dans le négoce se rendra compte que les prix proposés sont souvent outrageusement élevés. S'ils demandent des conseils pour monter une expédition à l'un de leurs contacts, ils auront accès à un inventaire typique pour un tel voyage (voir annexe 1). Le montant d'une expédition de ce type pour dix personnes doit être au total d'au moins 10 nomismata.

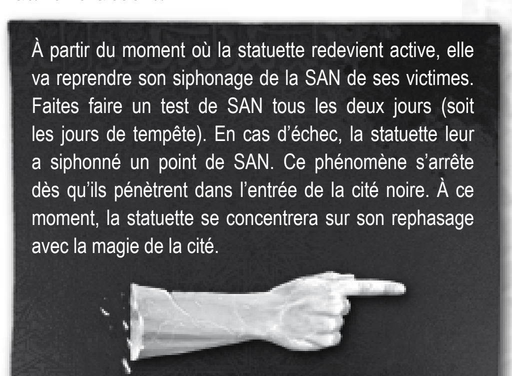
La prudence doit guider les investigateurs : plus ils paraîtront pressés, plus les tribus seront méfiantes. Plus ils montreront leur fortune, plus ils attireront la convoitise. Si jamais ils font étalage de leurs richesses, ou de leur pouvoir, ils seront suivis par des Bédouins qui chercheront à les tuer pour piller leur or.

La première épreuve : les démons de sable

La statuette redevient active au fur et à mesure qu'elle s'éloigne des terres chrétiennes. Si les investigateurs ne subissaient plus les délires provoqués par la statuette, ce n'est plus le cas après quatre jours d'excursion dans le désert. Ceux qui avaient des cauchemars replongent dans leurs nuits terribles, ceux qui voyaient le chacal l'aperçoivent à nouveau rôder autour d'eux. Quant aux autres, leur délire prend une nouvelle forme. Le temps est des plus inconstants. Un jour sur deux à partir de deux semaines de voyage, le vent est fort et charrie des tonnes de sable. La visibilité est mauvaise, il faut se couvrir ce qui n'évite pas l'irritation aux yeux. Techniquement ce vent est de catégorie 3 (voir le livre de base de *L'Appel de Cthulhu* page 153) et les investigateurs deviennent *aveuglés* et *irrités* s'ils ne se sont pas correctement protégés. Même leurs accompagnateurs berbères souffrent de ces vents surnaturels.

Mais l'élément le plus troublant, qu'ils ne peuvent voir, est que cette zone de turbulence est concentrée sur leur groupe. Dans une zone faisant deux kilomètres de rayons, le vent se lève subitement et la visibilité est très affaiblie. Cette zone se déplace en même temps que la statuette. Si vous leur faites croiser un voyageur dans l'autre sens, ce dernier, sans s'attarder vu les conditions, leur apprendra que c'est le vent des djinnis car il semble envelopper cette expédition. Dans cette zone, les investigateurs vont apercevoir des formes indistinctes mais humanoïdes. Elles vont tourner autour du groupe et parfois foncer sur une des personnes avant de disparaître au lieu de percuter la monture ou la personne. Les Berbères, très superstitieux, vont mal vivre cette expérience. La première nuit après ce phénomène, la moitié d'entre eux vont s'enfuir avec leurs montures et leur équipement. Les autres seront soit trop fidèles, soit trop apeurés pour se lancer seuls dans le désert.

À partir du moment où la statuette redevient active, elle va reprendre son siphonage de la SAN de ses victimes. Faites faire un test de SAN tous les deux jours (soit les jours de tempête). En cas d'échec, la statuette leur a siphonné un point de SAN. Ce phénomène s'arrête dès qu'ils pénètrent dans l'entrée de la cité noire. À ce moment, la statuette se concentrera sur son rephasage avec la magie de la cité.



La deuxième épreuve : la vallée des esprits affamés

Relisez la description de cette vallée dans les secrets de la Libye (voir page 333). Après avoir voyagé trois semaines, en bifurquant entre autre de la route principale pour aller vers le Nord (non pas que le paysage de dunes ne change, mais ils ne croisent plus d'autres voyageurs), l'expédition devrait avoir déjà passablement souffert : en plus des ressources consommées, il doit leur manquer des réserves d'eau et de matériel, soit à cause de la fuite des Berbères, soit à cause de l'attaque des pillards (si elle a lieu). La fatigue est grande (quel que soit l'état de l'expédition, octroyez le statut *fatigué* à tous les investigateurs, sauf s'ils disposent de moyens magiques pour se revigorer). C'est alors qu'ils atteignent

une région plus accidentée. Il y a un massif pierreux qui émerge du sable, peu élevé mais pentu tout de même. La pierre est rouge. En y pénétrant, les derniers Berbères s'arrêtent à cause de la vallée des esprits affamés. Ils refusent de dire quoi que ce soit dessus sauf qu'aucun Berbère ne doit y pénétrer. Néanmoins un autre membre de l'expédition (un des polythéistes ou un agent byzantin par exemple) rappellera que la vallée est le seul endroit frais, humide et fertile de la région selon ses sources. Il propose alors de partir en éclaireur avec une partie de l'expédition pour voir par lui-même. Si les investigateurs se joignent à lui, ils vont découvrir une petite vallée encaissée longue de quatre kilomètres avec en son centre une rivière. La végétation y est luxuriante, mais pas étouffante : on y trouve des bosquets de lilas en fleur, des hibiscus roses géants, des palmiers chargés de dattes... mais aucun animal (indice dissimulé). Un examen approfondi (en pénétrant ou non) permet aux investigateurs d'apercevoir des silhouettes au loin, debout et relativement immobiles dans ces sous-bois colorés. Ils ne répondront pas à un appel (et pour cause, ils sont morts !) mais certains se rassembleront suite à un bruit aussi important.

Si les investigateurs partis en premier s'avancent dans la vallée, ils tomberont seuls dans ce piège mortel. S'ils reviennent raconter ce qu'ils ont vu, il y aura l'intégralité du groupe (moins les Berbères qui restent à distance) qui sera exposé.

Les premiers cent mètres sont inoffensifs. Les non morts ne viennent pas jusque-là, dans un réflexe de stratégie, afin de mieux faire prisonnier leurs victimes. L'eau est douce et potable, les fleurs sentent bon, l'ambiance est sereine et paradisiaque. Mais dès qu'ils atteignent les premiers sous bois, à l'ombre des fleurs ils découvrent l'horrible vérité : de véritables zombies en décomposition, arborant des blessures atroces les fixent du regard et se mettent à les pourchasser. Détail déstabilisant, ils courent aussi vite que les mortels...

Ils devront échapper (ou combattre) sept non morts au commencement. Mais très vite, d'autres les rejoignent attirer par les cris des humains. Ne pas fuir, c'est mourir : il y a au moins 70 non morts à ce moment dans la vallée. Si les investigateurs sont blessés, ils devront lutter contre une fièvre de Virulence 12 (livre de base de *L'Appel de Cthulhu* p.161). Ils ne deviendront pas des non morts s'ils succombent en dehors de la vallée. Cette fièvre est forte, mais de rapidité *lente.*

Suite à ces mésaventures, au bout de 26 jours de voyage, ils atteignent un autre massif rocher surgissant des dunes : la cité noire de Nitocris.

Les lueurs de la cité morte

Trouver la cité n'est pas difficile quand on trouve le massif rocheux : on aperçoit de loin des ruines de tours et de bâtiments creusés dans la roche. La plupart sont effondrés et leur entrée obstruée par des tonnes de pierres. Mais au bout d'une vingtaine de mètres, une de ces façades possède une ouverture vers l'obscurité. Il n'y a personne et aucun bruit si ce n'est le sable qui glisse en fonction du vent. Même le chacal n'apparaît plus.





Les esprits affamés de la vallée, morts-vivants

Caractéristiques

APP	2	Prestance	10 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+1
Points de Vie	11

Compétences

Écouter	40%
Se cacher	30%

Combat

- Griffes 30 %
  Dégâts 1D3+1
- Morsure 40 %
  Dégâts 1D4+1

Perte de Santé Mentale

0/1D3 lors de la première rencontre.

Note

Les dégâts physiques infligés aux esprits affamés sont réduits de 2.

L'ouverture donne sur un escalier massif qui descend dans le sous-sol de la montagne. Il y fait très sombre et il y a un léger vent. Tout y est sec et poussiéreux. Au bout de vingt mètres, le passage est bouché par une dalle de pierre retenue du côté des investigateurs par trois troncs d'arbre (des objets rarissimes dans la région). La dalle est extrêmement lourde, mais dégager les rondins (en les tirant avec des cordes par exemple) est faisable avec trois personnes. Une fois les tasseaux dégagés, la dalle s'effondre dans un fracas assourdissant. Un nuage de poussière agresse les investigateurs et lors qu'il retombe, le couloir continue. Mais cette fois-ci, le vent est chargé d'humidité et on entend de faibles échos indistincts.

La dalle fut mise sur les ordres d'Amulas lorsqu'il vint chercher un objet de pouvoir et trouva la statue de son dieu, Basfazgh (voir les secrets de la Libye page 370). Au-delà, sur cinquante mètres, le couloir rocheux continue de descendre. Mais au bout de ce chemin, il s'ouvre sur une grotte titanesque qui abrite la cité noire.

Les investigateurs en arrivant là ont la chance de pouvoir embrasser la cité dans son ensemble : tout y est sombre mais nimbé de la même lueur bleutée qu'émettait la statuette dans le monastère du Paraclet. Ils sont au début d'un chemin en corniche qui descend sur une soixantaine de mètres vers une zone plane abritant des bâtiments presque intacts de pierre noire. Le sol est divisé en îlots d'environ cent mètres de circonférences, séparés par un abîme. Des ponts permettent de communiquer entre ces quartiers. Ils sont tous détruits sauf un. Reportez-vous à l'annexe 2 page 410 pour une description plus détaillée de la cité noire.

En observant attentivement et en étant très prudent, les investigateurs vont se rendre compte qu'au-delà du malaise généré par ce lieu surnaturel, ils ne sont pas seuls. Ils entendront des gémissements, un rire fou, des cris rauques et bestiaux, mais le tout de manière diffuse car les autres sont loin en bas. Il s'agit des pauvres hommes emprisonnés par Amulas et qui pour survivre, ont dû abandonner une part de leur humanité. Il peut même être possible pour une personne ayant une bonne vue de voir une silhouette courir dans un des deux quartiers accessibles.

Il n'y a pas de vrai danger dans cette cité. En tout cas pas dans la partie accessible. Les êtres plus tout à fait humains sont terrifiants, mais affaiblis et ce ne sont pas des combattants. Ils fuiront plus qu'ils n'attaqueront, à moins de tenter une embuscade. Mais faites faire des tests de Vigilance régulièrement, insistez sur les bruits incongrus (une pierre qui tombe, une ombre qui vacille...). Les investigateurs doivent se sentir vraiment menacés. Faites leur rencontrer un de ces êtres qui ne saura prononcer que le nom d'Amulas.

En explorant les deux quartiers, ils pourront observer des bas-reliefs en bon état qui sont dédiés à Nitocris, la reine noire, et montre la cruauté de sa gouvernance. Ces sculptures décrivent des scènes de torture, de démembrement et montre à côté des mortels des êtres à tête d'animal ou encore des démons obèses armés de tentacules. Passer sur le pont est une épreuve en soi, car il n'y a pas de fond à cet abîme : il tombe jusqu'au néant. Le vent est plus marqué, le pont n'a pas de rebord et toute personne qui le franchit est sujette à une forme de vertige quel que soit son état de santé. Il faut réussir un test de SAN pour ne pas finir à genou à cause du vertige (0/1 point).

Dans le deuxième quartier sont terrés trois des cinq survivants. Ils apparaîtront en haut des bâtiments, jetant des tessons de poterie sur les investigateurs, tentant de leur faire peur en surgissant ou en beuglant des sons incompréhensibles. Il y en a même un, le Torve (voir annexe 2 page 410) qui se placera au milieu du pont et défiera les investigateurs au retour. La statuette pulse à nouveau de son aura malsaine mais il n'y a aucune apparition du dieu chacal. Elle rentre juste en résonance avec la cité afin de remplir à nouveau sa fonction première.

Le deuxième quartier est celui des temples. Trouver la niche de la statuette n'est pas difficile car il y a sur le fronton une représentation du dieu chacal. À l'intérieur,







des traces de nombreuses personnes dans le sable, des poteries brisées et au fond, derrière un autel simple et nu, une niche correspondant à la statuette. La remettre ne pose pas de problème sur le moment. Mais elle va réactiver une forme de défense de la cité. À ce moment, plusieurs êtres vont attendre les investigateurs sur le seuil. Ils ne savent plus communiquer mais veulent montrer un lieu aux investigateurs. Encore une fois, tout dépend de la réaction des joueurs : s'ils pensent que c'est une menace et font attaquer leurs investigateurs, ils mettront en fuite ou tueront ces pauvres hères mais ne sauront jamais le secret qu'ils voulaient dévoiler. S'ils essaient de communiquer, ils seront guidés jusqu'à un autre temple représentant un homme portant dans une main un éclair et dans l'autre un soleil. Le visage de l'homme est grotesque et effrayant. À l'intérieur, on trouve un temple plus grand que celui de la statuette et encore une fois des débris de nombreux objets. Mais au fond, il y a un autel brisé et des traces qui laissent à penser qu'on a tiré un objet très volumineux. Les êtres quasi humains vont se mettre à hurler le nom d'Amulas en geignant comme des fous furieux. Les investigateurs ont trouvé le lieu où Bakdid Amulas, le tyran de Phasanie, a récupéré la statue de son dieu, la prison d'Aton. Sur le mur derrière l'autel, un des êtres va gratter à un endroit où on trouve une cache dans une pierre. À l'intérieur se trouve un parchemin (de peau humaine) où est écrit en lettres marron foncé (du sang) un texte en hiéroglyphes. Il s'agit de l'hymne secret pour invoquer Aton de sa prison.

Épilogue

Ressortir de la cité sera moins aisé que d'y rentrer. Les êtres quasi humains sont fous et un d'entre eux, le Geignard, va se ruer sur un investigateur pour tenter de le manger. Le peu de santé mentale qui restait aux autres disparaît lorsqu'ils comprennent que les investigateurs peuvent être leur prochain repas. Les défaire n'est pas très difficile, et cela mettra un terme à une atrocité. Le plus grand péril reste le système de défense réactivé : il s'agit de quatre boules de flammes qui lévitent à hauteur d'homme et sont attirées par les mouvements. Si elles repèrent une cible, elles se déplacent à la vitesse d'un homme qui coure pour embraser la victime. Si elles perdent de vue la cible, elles reprennent leur errance. Il va falloir neutraliser ou éviter ces quatre sphères pour atteindre la sortie de la cité.

Une fois sorti, il suffit de rentrer vers le monde civilisé, ce qui est beaucoup plus facile depuis que la statuette n'est plus là.

De retour, il faudra aux investigateurs réfléchir à ce qu'ils vont faire de ce qu'ils ont appris. Le nom d'Amulas ne leur est pas inconnu, mais veulent-ils en savoir plus ? Doivent-ils contacter leurs supérieurs, et lesquels ? Ou alors Hannibal Barca, mais ainsi renforcer leur coopération avec un ennemi de leur foi ? Et qu'y a-t-il d'écrit sur le parchemin (s'ils l'ont récupéré) ? Qui pourrait le traduire ?

Tout ceci, gardien, est le ferment de futures aventures.



Annexes

Annexe 1 : l'inventaire pour une bonne expédition dans le désert

- De six à dix montures qu'on appelle dromadaire
- De quinze à vingt outres de grand volume pour l'eau
- Trois tentes en peau et pour chacune un tapis large et trois piquets de la taille de deux hommes
- Cinq amphores à huile pour les feux de la nuit et la nourriture
- Du pain sans levain pour tenir dans le désert (empiler environ une hauteur d'homme de pain)
- Quarante piquets de bois d'une longueur de bras pour le feu, les tentes et les montures
- Trois pierres à feu
- Dix livres de viande séchée
- Un arc et dix flèches par personne
- Deux couteaux par personne
- Deux tenues du désert par personne
- Dix torches pour explorer la cité
- Cinq mètres de corde
- Deux chaudrons avec leur piquet
- Une vingtaine de perles de verre pour négocier avec les sauvages tribus
- Une poignée de pointes en fer
- Le nécessaire pour un bon artisan du fer ou du cuir pour réparer les dégâts

Annexe 2 : la cité noire de Nitocris

Histoire de la cité

En des temps très anciens, avant la venue des pharaons d'Égypte, vivait un peuple inféodé à des dieux noirs et cruels, les Stygiens. Ils étaient soumis à des rois et des reines qui maîtrisaient la sorcellerie et avaient connaissance des forces cosmiques qui régissent l'univers. La reine la plus célèbre de cet empire était Nitocris, une sorcière aussi douée que maléfique, qui confectionna un ensemble d'objets de puissance connus sous le nom d'artefacts noirs. Certains d'entre eux furent donnés en gage d'alliance, les autres renforçaient le pouvoir des dirigeants stygiens. Bien que peu étendu, l'Empire stygien contrôlait de nombreux peuples primitifs. Il n'existait qu'une cité stygienne, la capitale protégée par les montagnes et terrée en sous-sol pour fuir le soleil. Cette cité n'a jamais porté de nom, mais elle fut connue sous de sinistres appellations : la cité des tourments, l'abîme de ténèbres, la cité des morts, la cité noire. Avec l'avènement de la civilisation égyptienne coïncidèrent le déclin et finalement la chute des Stygiens, victimes de leur arrogance, de révoltes parmi les peuples soumis et de leur incapacité à maîtriser certaines créatures maléfiques invoquées. Bien que certains fuirent vers l'Égypte, beaucoup périrent dans le siège de la cité noire. Le lieu fut scellé et considéré comme maudit aussi personne ne s'aventura sur ces terres pendant des siècles. Avec le temps, les hommes ont conservé le souvenir d'une menace mais plus l'origine de cette dernière : la cité fut oubliée et le désert, progressant dans cette région, effaça toutes les traces des Stygiens. Il y a une cinquantaine d'années, une tribu retrouva la montagne qui abritait la cité et en explora une partie. Ils rapportèrent au grand-père de Bakdid Amulas un artefact noir, l'orbe des tempêtes et propagèrent la rumeur d'une cité oubliée et sinistre. Depuis, Amulas a entrepris son exploration partielle, puis son confinement afin que personne

d'autre que lui ne sache où elle se trouve. Il tenta d'éliminer ou d'asservir toutes les personnes qui connaissaient l'emplacement de la cité, mais c'était chose impossible. Bien que beaucoup de personnes périrent par sa faute, il en resta toujours quelques-unes pour transmettre leur connaissance sur la cité, et c'est ainsi que certaines tribus ont essayé de la retrouver et de récupérer dans ses ruines des trésors antiques.

Ces dernières années, le tyran de Phasanie a entrepris une grande expédition et en a ramené une statue imposante. Depuis plus personne ne s'est aventuré dans la cité. Mais avant lui, de nombreuses tribus ont tenté de piller le lieu. C'est ainsi que la statuette du dieu chacal fut retrouvée, il y a six ans et transmise de marchand en marchand jusqu'à arriver dans les mains de l'infortuné Euther Decimus.

Description de la cité

Les premiers souverains stygiens façonnèrent le lieu où ils voulurent établir leur cité. Profitant d'une immense grotte située dans un massif montagneux de faible superficie, ils utilisèrent leur sorcellerie pour créer d'immenses failles qui plongent dans les ténèbres, jusqu'au vide selon la légende. Ils divisèrent ainsi la cité en cinq quartiers correspondant aux cinq îlots de la grotte. Ils firent ériger douze ponts pour relier l'ensemble. Chacun de ces quartiers était relié à la surface par un chemin qui s'élève le long de la paroi jusqu'à un tunnel émergeant dans un hall taillé dans la montagne, à la manière de la Pétra des Nabatéens. Les quartiers n'avaient pas de spécificité mais accueillaient des palais, des temples, des immeubles ainsi que des échoppes ou des manufactures. Chacun de ces îlots était gouverné par une famille puissante et seuls ses alliés avaient le droit de résider à proximité.



Les êtres plus tout à fait humains, des hommes dégénérés

Caractéristiques

APP	2	Prestance	10 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	5	Connaissance	25 %
INT	7	Intuition	35 %
POU	12	Volonté	60 %
FOI	1	Piété	05 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	8
Santé mentale	5
Conviction	10

Compétences

Discrétion	55 %
Dissimulation	55 %
Écouter	60 %
Se Cacher	60 %
Survie	60 %
Vigilance	60 %

Langues

Grec	35 %

Combat

• Bagarre	30 %
Dégâts 1D6	

Perte de Santé Mentale

1/ 1D6

Aujourd'hui seul un chemin d'accès n'est pas obstrué par des tonnes de roches. Il mène à un des îlots qui n'a conservé qu'un pont en état, lui permettant de rejoindre un seul des quatre autres quartiers restant. Les autres sont pour le moment inaccessibles, car les failles entre ces îlots sont en moyenne larges de plus de vingt mètres et la profondeur est insondable. De fait, les investigateurs ne peuvent explorer qu'une petite partie de la cité oubliée.

Les bâtiments sont faits de la même pierre que la grotte, un basalte noir et rugueux. Le sol est recouvert par une couche de sable profonde d'un mètre sur un sol de basalte. L'air est humide, ce qui laisse supposer qu'au fond des abîmes on trouve de l'eau, mais personne n'a jamais été assez téméraire pour vérifier. Les bâtiments ont souvent un étage, des fenêtres mais pas de vitre ou de volet. Les rues sont larges et les bâtiments regroupés par deux ou trois. Il existe une légère déclivité car le sol n'est jamais totalement plat. Néanmoins il n'y a pas de logique dans ces faibles élévations. Il existe des fontaines réparties de manière aléatoire dans la cité. Elles sont taries depuis longtemps.

L'élément le plus troublant, outre l'atmosphère de menace qui plane, c'est la luminosité. Bien que la cité soit souterraine, elle n'est jamais plongée dans l'obscurité. De partout, et de nulle part à la fois, la ville est baignée dans une lueur bleutée malsaine, identique à celle générée par la statuette dans la deuxième aventure. On ne sait pas d'où provient cette luminosité qui éclaire mais maintient aussi la cité dans une pénombre perpétuelle. Cette vision est très dérangeante : la première fois qu'un investigateur aperçoit la cité, il doit effectuer un test de SAN et perdre 2 points de SAN en cas d'échec.

Les autres quartiers inaccessibles

Il est impossible matériellement pour les investigateurs de pouvoir atteindre trois des cinq quartiers. Heureusement pour eux, car c'est dans ces quartiers que vivent les derniers vrais résidents stygiens. Il s'agit de serviteurs mineurs invoqués par les derniers prêtres stygiens il y a plus de trois mille ans. Ils dormaient en attendant qu'une occasion les réveille, ce qui fut fait il y a cinquante ans. Depuis ils rôdent dans les autres quartiers à l'affût d'une proie, ou d'une possibilité de sortir. Un investigateur qui passe du temps à scruter un de ces quartiers pourrait apercevoir des ombres étranges se mouvoir ou une silhouette dérangeante passer rapidement dans une rue. Il vaut mieux qu'il n'en sache pas plus s'il ne veut pas finir dément comme les derniers résidents. Il vous est tout à fait possible gardien de développer ces autres quartiers et de permettre à vos joueurs de revenir s'ils le désirent. Mais il vaut mieux qu'ils soient très bien armés, à tout niveau, pour y survivre.

Les derniers résidents : les êtres plus tout à fait humains

Lorsque Bakdid Amulas revint il y a trois ans dans la cité noire, il emporta une massive statue et décida de se débarrasser des témoins gênants. Il en enferma une grande partie dans la cité en condamnant la seule entrée. Ces Bédouins, au nombre de vingt, tentèrent durant trois jours de forcer la dalle posée, en vain. Certains pris de panique, essayèrent d'autres chemins mais périrent. Les douze derniers s'unirent pour trouver de quoi manger et boire. Ils trouvèrent dans un bâtiment des champignons en grande quantité. En les mangeant, ils se transformèrent petit à petit. Ces champignons sont en réalité un parasite qui poussa sur les dépouilles de dignitaires stygiens. Afin de leurrer ses victimes, il prend la forme de champignon pour être ingéré et proliférer dans le corps des infortunés. Là, ils provoquent des mutations en se développant dans un milieu corporel chaud et humide. Des douze à en manger, seuls cinq ont survécu aux terribles transformations. Mais leur esprit est à jamais dérangé par ce qu'ils sont devenus : seule la vengeance sur Amulas leur a évité de sombrer dans la plus profonde folie. C'est pourquoi le seul mot qu'ils savent encore prononcer est « Amulas ». Voici une brève description des cinq survivants :



La grenouille : il s'agit d'un petit homme tout recroquevillé. Sa peau est couverte de pustule et il passe son temps à cracher de la bile au sol. C'est le plus peureux et si ce n'était son crachat, le plus discret. Ses yeux sont vitreux.



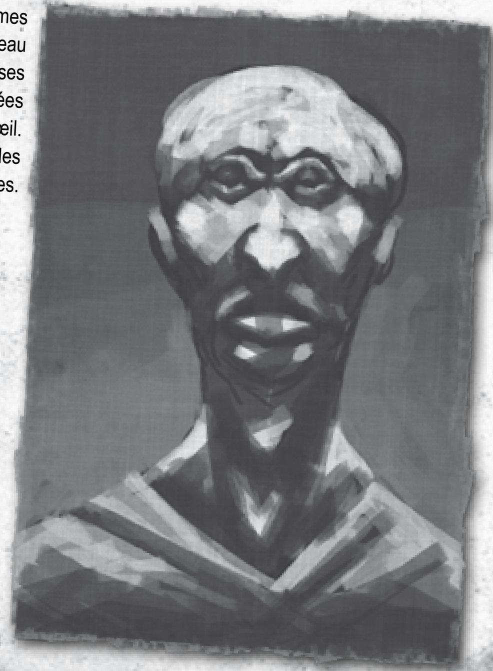
La hyène : cet homme est bossu, a développé une pilosité très abondante et a la particularité de rire comme un dément pour exprimer tous ses sentiments, quel qu'ils soient. C'est le plus agressif et il cherche toujours à mordre les autres résidents, mais c'est aussi le plus veule.

Le tronc : ce pauvre hère a perdu ses deux bras, qui sont tombés à cause d'une forme de lèpre. Il lui reste ses jambes et un tronc surdimensionné qui lui donne toujours l'air de vouloir tomber en avant. Il ne parle jamais et reste l'un des plus agressifs du groupe.



Le torve : il porte les mêmes stigmates que le geignard au niveau de la peau, mais les orbites de ses yeux se sont tellement rapprochées qu'on a l'impression qu'il n'a qu'un œil. Il est plutôt agile et aime courir sur les toits des immeubles.

Le geignard : il s'agit d'un homme haut d'un mètre soixante-dix à la bouche hypertrophiée et aux yeux globuleux. Sa peau est épaisse et vérolée. Ses yeux sont constamment ouverts et ils pleurent tout le temps. Il se déplace mollement en geignant d'une voix très forte, comme s'il était torturé ou à l'article de la mort. Le contraste entre ses cris et son attitude presque nonchalante est ce qui choque le plus.



Annexes



Lexique

Cette section présente un lexique de termes qui vous seront utiles lors de la lecture de Byzance, et auxquelles vous pourrez vous référer lors de la lecture des autres chapitres et dans vos parties.

Askari. Un mot arabe qui signifie « soldat » ou « force étrangère » intervenant sur un territoire non musulman.

Basileus. Signifie « roi » en grec ancien. C'est le titre officiel des empereurs byzantins depuis Héraclius (VIe siècle).

Calife. Ou khalîfa en arabe. Le calife est le successeur du prophète. Il a pour rôle de garder l'unité de l'islam et tout musulman lui doit obéissance. C'est le dirigeant de l'oumma, la communauté des musulmans. L'autorité d'un calife s'étend sur un califat. Il porte aussi le titre de commandeur des croyants.

Cheikh. Un cheikh est chez les musulmans est un homme respecté en raison de son grand âge et surtout de ses connaissances scientifiques ou religieuses. Dans les villes arabes, ceux-ci sont très appréciés, et la population ne manque pas de leur faire plaisir, en leur offrant toutes sortes de biens comestibles (moutons, légumes, fruits...) et aussi de l'argent selon les occasions. C'est le qualificatif pompeux, respectable et vénéré dont tous ceux qui dirigent, administrent, détiennent une parcelle de la puissance publique, sont heureux de se parer.

Dar-al-Islam. Littéralement Maison de la soumission et/ou de la paix, Dar-al-Islam est un terme utilisé pour désigner les terres sous gouvernement(s) musulmans. Dans la tradition musulmane, le Monde est divisé en deux parties : **Dar al-Islam**, la «Maison de la paix» et **Dar al-Harb**, la «Maison de la guerre».

Domestique. Un titre, généralement suivi d'une unité ou d'un bureau, désignant certains fonctionnaires civils, ecclésiastiques ou militaires dans l'Empire byzantin. C'est dans l'armée que ce terme est le plus utilisé, et désigne aussi bien des commandants de tagmata (tel le domestique des scholes) que des officiers des thèmes.

Donatisme. Le donatisme est un schisme qui divise l'Eglise en Afrique depuis la fin de la persécution de Dioclétien. Des divergences irréconciliables se sont installées dans le peuple chrétien sur l'attitude à prendre à l'égard des croyants, voire des évêques qui avaient failli lors de la persécution. Les donatistes sont le parti des intransigeants, pour qui la validité des sacrements dépend de la sainteté des fidèles. Les fidèles donatistes, qui recourent eux-mêmes souvent à la violence, ont été régulièrement réprimés, ce qui n'entama guère leur résistance qui prit les allures d'un mouvement de protestation sociale.

Émir. Un titre de noblesse musulman qui peut signifier « prince » lorsqu'il désigne une personne régnant sur un territoire, ou « général » lorsqu'il désigne un commandant d'armée. Le territoire dirigé par un émir se nomme un émirat.

Éparque de la Ville. C'est le responsable civil de l'ordre public dans la cité de Constantinople.

Empire byzantin. Les Meneurs de Jeu et les joueurs non familiarisés avec le contexte de l'époque pourront s'attendre à voir décrit l'Empire byzantin. Si pour nous cela désigne un Empire qui a existé en Orient de 330 à 1453, les habitants de cet Empire n'ont jamais pensé à ce terme, qui a été créé après la chute de l'Empire, en 1557. Pour eux, les « Byzantins » (ou Byzantioi en grec) sont seulement les habitants de Constantinople, et non les habitants de tout l'Empire. Pour eux, ils vivent dans l'Empire romain. Les héros de Byzance Impériale originaires de cet Empire se désigneront également comme « Romains ».

Exarchat. L'exarchat est une organisation des territoires périphériques de l'Empire byzantin (soit la Carthagie et l'Italie), mise en place au VIe siècle pour faire face à la menace d'envahisseurs (respectivement berbères et lombards puis carolingiens). L'exarchat est dirigé par un « exarque » qui concentre les pouvoirs civils et militaires. Le nom exarque vient du grec exarchos, et est synonyme de gouverneur (diriger, gouverner). Le seul exarchat qui existe encore au IXe siècle est celui de Carthagie.

Hybris. Une notion grecque que l'on peut traduire par démesure. C'est un sentiment violent inspiré par les passions, et plus particulièrement par l'orgueil. Les anciens grecs lui opposaient la tempérance et la modération.

Logothète. Le logothète était un secrétaire et un bureaucrate plus ou moins élevé dans la hiérarchie. Logothète était un titre conféré à l'origine à ceux qui vérifiaient le budget de l'État. Cependant à partir du règne de Justinien, leur rôle devient plus important et ils deviennent de véritables ministres. Un logothète connu fut Nicéphore Ier qui devint empereur.

Monophysisme. Le monophysisme est une doctrine christologique apparue au Ve siècle dans l'Empire byzantin en réaction au nestorianisme. Les monophysites affirment que le Fils n'a qu'une seule nature et qu'elle est divine, cette dernière ayant absorbé sa nature humaine. Les chrétiens du territoire d'Alexandrie suivent dans leur grande majorité la foi monophysite.

Nestorianisme. C'est l'un des premiers groupes à s'être séparé de la branche principale de la chrétienté. Nestorius, patriarche de Constantinople, le Christ est constitué de deux natures séparées, une nature humaine et une nature divine. Marie n'est que la mère du Christ-homme, christotokos, et non la mère de Dieu, la theotokos. Bien que condamné au Concile d'Éphèse en 431, le Nestorianisme se développe à Édesse par le biais de la fondation d'une école où sont étudiés notamment les prêches de Nestorius. Le Nestorianisme se diffuse ensuite dans toute la Perse. Le chef de l'Église de Perse est l'évêque de la Nouvelle Ctésiphon. Les Nestoriens sont relativement tolérants face aux autres traditions monothéistes et ne persécutent pas les personnes qui professent d'autres religions que la leur.

Paganisme. Un terme générique qui depuis l'empereur Théodose désigne les religions dites païennes, c'est-à-dire polythéistes.

Strategos. Chefs militaires des différents thèmes de l'empire (28 fonctionnaires pour les 28 thèmes terrestres et maritimes). Les thèmes constituent les régions administratives de l'Empire byzantin, et les strategos sont également les gouverneurs de ces territoires.

Bibliographie

Voici une liste d'œuvres, tant livresques que cinématographiques, dans lesquelles le gardien et les joueurs pourront puiser leur inspiration.

Romans

Durand Olivier, *Les Icônes de Sang, tome I : La Confession d'Anthémios*, en version numérique chez Bookly Éditions (2012)

Cavanna François, *Les fosses carolines*, Belfont (1988)

Cavanna François, *La couronne d'Irène*, Belfont (1990)

Harlan Thomas, *the Oath of Empire Series :* The Shadow of Ararat (traduit en français par Fleuve Noir : L'Ombre d'Ararat & les Clefs du Pouvoir), The Gate of Fire, The Storm of Heaven, The Dark Lord (1999-2003)

Turtledove Harry, *Isaac Asimov presents : Agent of Byzantium*, Congdon & Weed (1987)

Turtledove Harry, *The Videssos Cycle, the Tale of Krispos series, The Time of Trouble series* (1987-2005)

Film

Théodora, Impératrice de Byzance, Riccardo Freda, Cinecittà. Au VIe siècle, l'ancienne danseuse Théodora a épousé l'empereur de Byzance Justinien et est devenue impératrice. Elle s'oppose à l'aristocratie et aux généraux, hostiles aux réformes qu'elle inspire à Justinien.

Une petite sélection d'ouvrages

Ahrweiler Hélène, *Byzance et la Mer : la marine de guerre, la politique et les institutions maritimes de Byzance aux Ve – XVe siècles*, Presses Universitaires de France (1975)

Beschaouch Azedine, *La légende de Carthage*, Découvertes Gallimard (1993)

Bréhier Louis, *Le Monde Byzantin*, tome I : *Vie et Mort de Byzance*, Editions Albin Michel (1946)

Bréhier Louis, *Le Monde Byzantin*, tome II : *Les institutions de l'Empire byzantin*, Editions Albin Michel (1949)

Bréhier Louis, *Le Monde Byzantin*, tome III : *La civilisation byzantine*, Éditions Albin Michel (1950)

Bury John B., *The Imperial Administrative System of the Ninth Century*, Oxford University Press (1911)

Caseau-Chevalier Béatrice, *Économie et société : Du milieu du VIIIe siècle à 1204*, collection Regards sur l'Histoire, Sedes (2007)

Cheynet Jean-Claude (dir), *Le Monde Byzantin*, tome II : *l'Empire byzantin (641-1204)*, Nouvelle Clio (2006)

Cheynet Jean-Claude, *Byzance : l'empire romain d'Orient*, Armand Colin (2006)

Ducellier Alain, *Les Byzantins, histoire et culture*, Points Histoire, Le Seuil (1988)

Ducellier Alain, *Byzance et le monde orthodoxe*, Armand Colin (1986)

Ducellier Alain, *L'Eglise byzantine, entre pouvoir et esprit (313-1204), Bibliothèque d'Histoire du Christianisme, n°21*, Desclée (1990)

Dridi Hédi, *Carthage et le monde punique*, Guide Belles Lettres des Civilisations (2006)

Ducellier Alain, Kaplan Michel, Martin Bernadette, Micheau Françoise, *Le Moyen Age en Orient – Byzance et l'Islam*, Hachette (2006)

Flusin Bernard, *la civilisation byzantine*, Presses Universitaires de France (2006)

Halphen Louis, *Charlemagne et l'Empire carolingien*, Albin Michel (1947)

Hugoniot Christophe, *Rome en Afrique : de la chute de Carthage aux débuts de la conquête arabe*, Champs Université Flammarion (2000)

Janin Raymond, La géographie ecclésiastique de l'Empire byzantin. I, Le siège de Constantinople et le patriarcat œcuménique, III, Les églises et les monastères, Paris, 1969.

Kaplan Michel, *Byzance*, Guide Belles Lettres des Civilisations (2007)

Kaplan Michel, Tout l'or de *Byzance*, Découvertes Gallimard (1991)

Kaplan Michel, *Les hommes et la terre à Byzance : propriété et exploitation du sol*, Publications de la Sorbonne (1992)

Kazhdan Alexander P., *The Oxford Dictionary of Byzantium Volumes I à III*, Oxford University Press (1991)

Lot Ferdinand, *Naissance de la France*, Librairie Arthème Fayard, Paris (1948)

Morrisson Cécile (dir), *Le Monde Byzantin*, tome I : *l'Empire romain d'Orient (330-641)*, Nouvelle Clio (2004)

Norwich John Julius, *Histoire de Byzance 330-1453*, Perrin (1988)

Ostrogorsky Georges, *Histoire de l'État Byzantin*, Payot (1956)

Vogt Albert, *Basile Ier Empereur de Byzance (867-886) et la Civilisation Byzantine à la fin IXe siècle*, Bibliolife (1908)



Index

D

E

F

G

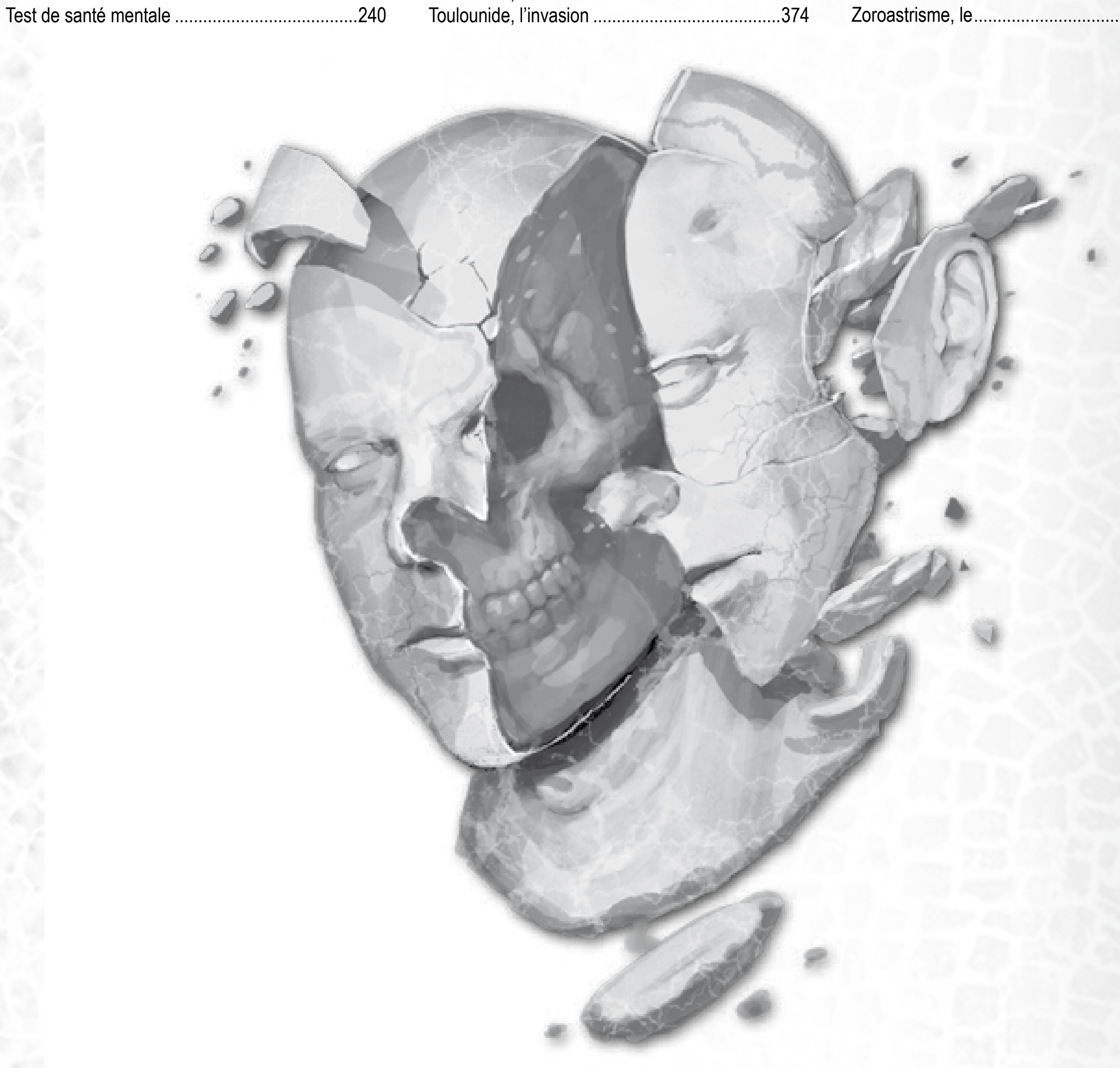
H

I

J

K

L



L'Appel de Cthulhu
Byzance An 800

Style de jeu .... Gardien .... Campagne ....

Caractéristiques & Attributs

APP	....	Prestance	.... %
CON	....	Endurance	.... %
DEX	....	Agilité	.... %
FOR	....	Puissance	.... %
TAI	....	Corpulence	.... %
ÉDU	....	Connaissance	.... %
INT	....	Intuition	.... %
POU	....	Volonté	.... %
FOI	....	Piété	.... %

État civil

Nom .... Âge ....
Occupation .... Sexe ....
Profession .... Nationalité ....
Personnalité .... Niveau de Vie ....%
Religion ....

Équipement

- Équipement fétiche (+10%) ....
- .... • ....
- .... • ....

Santé

Protections .... Seuil de blessure ....

Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures ....
....

Compétences

Connaissance

Bureaucratie (10%) ..... % ☐
Culture artistique* (10%) ..... % ☐
.... % ☐

Langue maternelle* (Édu x 5%)
.... % ☐

Langues* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Mythe de Cthulhu (00%) ..... % ☐
Sciences de la terre* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences de la vie* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences formelles* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences humaines* (00%)
.... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sciences occultes (05%) ..... % ☐
.... % ☐

Savoir-faire

Alphabet (00%) ..... % ☐
Cartographie (00%) ..... % ☐
Décryptage (00%) ..... % ☐
Dressage (10%) ..... % ☐
Lire sur les lèvres(00%) ..... % ☐
Médecine (00%) ..... % ☐
Métier* (05%)
.... % ☐
.... % ☐

Pratique artistique* (05%)
.... % ☐
.... % ☐

Premiers soins (30%) ..... % ☐
Réparer/Concevoir (10%) ..... % ☐
Survie (00%) ..... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Sensorielles

Bibliothèque (25%) ..... % ☐
Discrétion (10%) ..... % ☐
Dissimulation (15%) ..... % ☐
Écouter (25%) ..... % ☐
Empathie (05%) ..... % ☐
Orientation (10%) ..... % ☐
Pister (10%) ..... % ☐
Se cacher (10%) ..... % ☐
Trouver Objet Caché (25%) ..... % ☐
Vigilance (25%) ..... % ☐
.... % ☐

Influence

Baratin (05%) ..... % ☐
Contacts & Ressources (10%) ..... % ☐
Imposture (00%) ..... % ☐
Interroger (10%) ..... % ☐
Jeu* (10%)
.... % ☐

Négociation (05%) ..... % ☐
Perspicacité (Int x 2%) ..... % ☐
Persuasion (15%) ..... % ☐
Savoir-vivre (Édu x 2%) ..... % ☐
Séduction (10%) ..... % ☐
Statut (10%) ..... % ☐
.... % ☐

Action

Armes blanches* (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Armes à Distance* (Dex %)
.... % ☐
.... % ☐

Armes exotiques* (00%)
.... % ☐

Athlétisme (15%) ..... % ☐
Commandement* (20%) ..... % ☐
Conduite* (20%)
.... % ☐
.... % ☐

Corps à corps* (Dex x 2%)
.... % ☐
.... % ☐

Engin de Siège (05%) ..... % ☐
Équitation (05%) ..... % ☐
Navigation (00%) ..... % ☐
.... % ☐
.... % ☐

Santé Mentale

Modificateur social ....% Aplomb .... SAN Initiale .... SAN Max (99 - Mythe de Cthulhu) ....

1_{1}	2_{1}	3_{1}	4_{1}	5_{1}	6_{2}	7_{2}	8_{2}	9_{2}	10_{2}	11_{3}	12_{3}	13_{3}	14_{3}	15_{3}	16_{4}	17_{4}	18_{4}	19_{4}	20_{4}	21_{5}	22_{5}	23_{5}	24_{5}	25_{5}
26_{6}	27_{6}	28_{6}	29_{6}	30_{6}	31_{7}	32_{7}	33_{7}	34_{7}	35_{7}	36_{8}	37_{8}	38_{8}	39_{8}	40_{8}	41_{9}	42_{9}	43_{9}	44_{9}	45_{9}	46_{10}	47_{10}	48_{10}	49_{10}	50_{10}
51_{11}	52_{11}	53_{11}	54_{11}	55_{11}	56_{12}	57_{12}	58_{12}	59_{12}	60_{12}	61_{13}	62_{13}	63_{13}	64_{13}	65_{13}	66_{14}	67_{14}	68_{14}	69_{14}	70_{14}	71_{15}	72_{15}	73_{15}	74_{15}	75_{15}
76_{16}	77_{16}	78_{16}	79_{16}	80_{16}	81_{17}	82_{17}	83_{17}	84_{17}	85_{17}	86_{18}	87_{18}	88_{18}	89_{18}	90_{18}	91_{19}	92_{19}	93_{19}	94_{19}	95_{19}	96_{20}	97_{20}	98_{20}	99_{20}	00_{20}

Conviction

Doute Heures Jours Ferveur .... COV Initiale .... COV Max (99 - Mythe de Cthulhu) ....

1_{1}	2_{1}	3_{1}	4_{1}	5_{1}	6_{2}	7_{2}	8_{2}	9_{2}	10_{2}	11_{3}	12_{3}	13_{3}	14_{3}	15_{3}	16_{4}	17_{4}	18_{4}	19_{4}	20_{4}	21_{5}	22_{5}	23_{5}	24_{5}	25_{5}
26_{6}	27_{6}	28_{6}	29_{6}	30_{6}	31_{7}	32_{7}	33_{7}	34_{7}	35_{7}	36_{8}	37_{8}	38_{8}	39_{8}	40_{8}	41_{9}	42_{9}	43_{9}	44_{9}	45_{9}	46_{10}	47_{10}	48_{10}	49_{10}	50_{10}
51_{11}	52_{11}	53_{11}	54_{11}	55_{11}	56_{12}	57_{12}	58_{12}	59_{12}	60_{12}	61_{13}	62_{13}	63_{13}	64_{13}	65_{13}	66_{14}	67_{14}	68_{14}	69_{14}	70_{14}	71_{15}	72_{15}	73_{15}	74_{15}	75_{15}
76_{16}	77_{16}	78_{16}	79_{16}	80_{16}	81_{17}	82_{17}	83_{17}	84_{17}	85_{17}	86_{18}	87_{18}	88_{18}	89_{18}	90_{18}	91_{19}	92_{19}	93_{19}	94_{19}	95_{19}	96_{20}	97_{20}	98_{20}	99_{20}	00_{20}

Séquelles Psychologiques

Séquelle | Niveau | Effet | Description

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

Séquelles Physiques

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

Culte

Religion........................ Courant .... Statuts................................ Dernier péché commis ....

Désillusion	Perte en Foi	Effet	Description
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

Péchés & Dogmes

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

Sorts

Impact Spirituel ....

Nom	Coût	Malus	Effets
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

Points de magie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Armes

Arme	Dég.	Port.	Cad.	Char.
•	....	....	......	....
•	....	....	......	....
•	....	....	......	....

Impact .... Pieds : 1D6 Poings : 1D3 Tête : 1D4

Savoirs impies

Créatures connues

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

Ouvrages consultés

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

Motivation ....

Histoire personnelle

....
....
....
....
....

Contacts

Nom	Attitude	Circonstances	Scénario
•	....	....	....
•	....	....	....
•	....	....	....
•	....	....	....
•	....	....	....
•	....	....	....

Notes

....
....
....
....
....